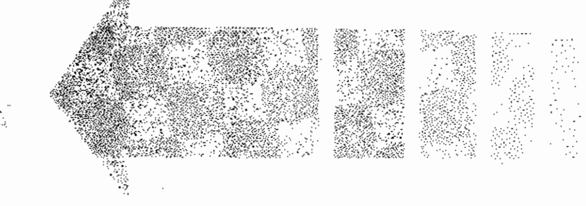
New Generation
ATARI magazin

2 `2001 1. Jahrgang Informationen für Atari Computer

Brandheiße Spiele!

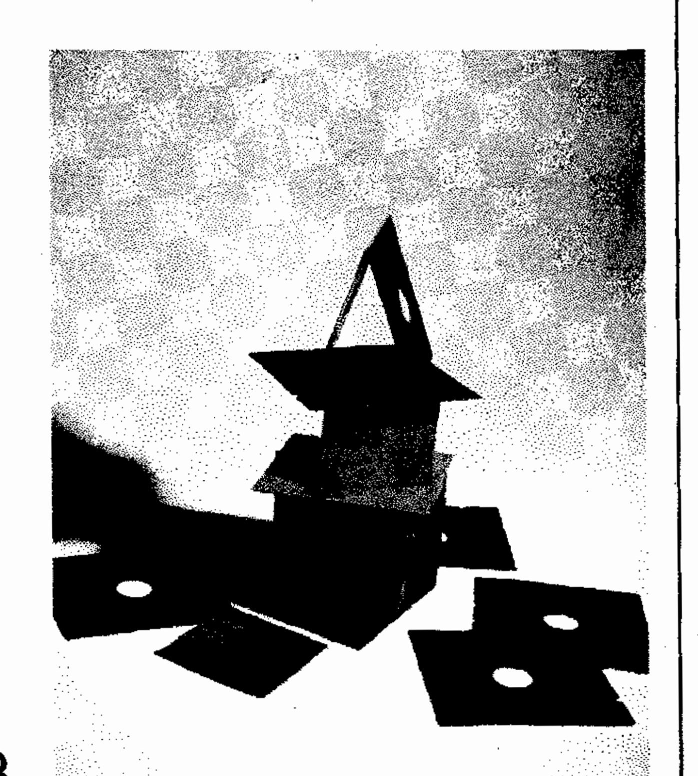
Polengames :

Turbican
U - 235
Babarian



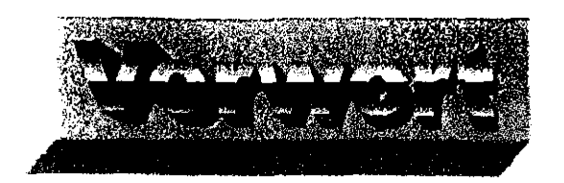
Games Guide:

Tips Index Teil 8
Neue Gametips



Aktuell:

PD-Mag 2 / 2001
Disk Line 60
Hint Hunt Book #3



Hallo liebe Leser!
Wieder einmal darf ich Euch recht herzlich zu einer neuen Ausgabe des New Generation ATARI Magazins begrüßen. In dieser Ausgabe kann ich Euch eine ganze Menge an wieder verfügbarer Software vorstellen, auch das Hint Hunt Book Band 3 ist jetzt erhältlich und natürlich sind auch alle beliebten Serien mit dabei, doch es gibt noch viel mehr! Unter anderem hat Andreas Magenheimer mit einer neuen Serie zum Thema Game-Clones begonnen. Hierzu werdet Ihr im Atari-Magazin immer einen kleinen Text finden während die dazugehörigen Programme im PD-Mag erscheinen werden.

Es hat mich wirklich sehr gefreut wie viele Leser sich in dieser Ausgabe mit Briefen , Anregungen und teilweise auch mit Programmen beteiligt haben, das war echt klasse! Nur bei den Programmen dürfte es doch etwas mehr sein, die Wettbewerbe sind trotz vieler Preise die man abstauben kann nicht gerade üppig genutzt worden.

Wie Ihr sicher schon bemerkt habt wird das Magazin-Layout schon wieder ein wenig umgebaut. Das kommt daher das ich nun auch einen PC hier stehen habe um darauf das Magazin zu schreiben, mit dieser Ausgabe wird also mein Amiga 1200 in die verdiente Rente geschickt. Beiträge können daher in Zukunft als PC-Dateien auf Disk oder CD-Rom an mich geschickt werden, das wird die Sache wahrscheinlich noch ein wenig leichter machen und wenn alles so klappt wie ich es mir vorstelle wird es sogar noch besser als zuvor!
In diesem Sinne, viel Spaß mit dem Magazin 2-2000!

Sascha Röber

Inhaltsverzeichnis

Seite:

Tips und Tricks



Aufruf an alle Spielefreaks!

Damit wir nicht alle bei schweren Games so hilflos dastehen wie der arme Kerl nebenan schickt alle Tips die bei Euch Staub ansetzen an das New Generation ATARI Magazin!

Sascha Röber
Bruch 101
49635 Badbergen

Hallo Freunde!
Auch in dieser Ausgabe habe ich wieder ein paar Tips für Euch zusammengestellt, doch auch der Leser Enno Gehrke war nicht untätig und hat mir einen megagroßen Tip zugesand! Also, frohes Highscoreknacken!

Sascha Röber

Rescue on Fractalus:
Beim Start kann man erst bis zum 16. Level auswählen. Hat man diesen jedoch gespielt und drückt danach die SHIFT und SELECT-Taste, kommt man bis zum 21. Level und kann da weiterspielen!

Karate Master (PD-Game)
Wem das Spiel zu schwer ist sollte das Programm mit Break stoppen, Gr.0 eingeben, die Zeile 21420 listen und die Stelle :EP=EP+1 löschen. Nun neu starten. Ab sofort werden die Treffer der Gegner nicht mehr gezählt und Ihr könnt ungestört bis zum Turniersieg alles auf und niedermöbeln!

International Karate
Wer gleich beim Fujijama starten will muß warten, bis der Computer dort gegen sich selbst spielt. Dann die Disk aus dem Laufwerk nehmen und das Spiel starten. Erst kommt eine ERROR-Meldung, jedoch dann startet das Spiel - in Japan!

Cristal Raider
im Titelbild den Feuerknopf drücken und so lange festhalten, bis START gedrückt wurde. Die Spritekollision ist dann ausgeschaltet.

Bruce Lee
Wenn man es geschafft hat, in den Raum mit dem großen Drachen zu kommen muß man hier nur noch schnell durchlaufen ohne anzuhalten!

Tips und Tricks

Diese Tips zum Spiel "The Guild of Thieves" hat mir Enno Gehrke zugeschickt. Es freut mich sehr das auch mal wieder jemand auf meinen Aufruf zur Mitarbeit an dieser Rubrik reagiert hat. Wenn Ihr noch Tips habt die anderen weiterhelfen können, dann schickt sie bitte an das NGAM!

Lösungshilfen zu "The Guild of Thieves"

Zum Beginn des Spieles zieht man sich am Seil zum Steg und springt darauf. Als Dank für unsere Hilfe gibt uns der alte Mann ein Schloß und nimmt uns mit. In der Lounge nehmen wir aus dem Eimer einen Kohlebrocken und zerschlagen ihn auf dem Boden - Fossil. Weiter in der Galerie, nehmen wir das Ölbild und im drawing Room finden wir ein Kissen , welches eine Banknote enthält. Nun warten wir, bis uns die Wache ruft und wetten im Courtyard. Unser Geld wetten wir auf die graue Ratte und gewinnen. Dafür erhalten wir einen Scheck und der Wächter legt dazu noch einen Vogelkäfig, den wir ebenfalls nehmen. Im Billiardroom entdecken wir eine merkwürdige Kugel, die man dann auch öffnen kann - Ring. Den Cue nehmen und dann in's Spare Bedroom begeben. Auf dem Bett findet man ein Nähkästchen, dem man eine Nadel und Faden entwendet. Unter dem Bett findet man einen China Pot. Aus der Garderobe nimmt man den Anzug. Im Musikzimmer öffnet man den Stuhl und nimmt die Tasche. Im Bedroom schaut man wieder unter's Bett und entnimmt dem Faß die Made. Danach geht man nach Norden und öffnet den Schrank - Schlüssel. In der Küche nimmt man das Rattengift und geht damit zum Junk Room (Lampe benutzen). Den Würfel nehmen wir und schieben den Müll zur Seite, dann nach Süden gehen. Nun können wir den Fisch angeln, indem wir aus dem Billardstock, Faden, Nadel und Made eine Angel basteln. Das Rattengift auf den Fisch schmieren, und den Bären damit in der Dining Hall füttern. Nun den Käfig mit dem Schlüssel öffnen und das Chalice nehmen, dann den Käfig wieder schließen.
Das Hufeisen von der Stalltüre nehmen und reiben. Im Bathroom die Toilette spülen. Dann geht man zur Flight of Steps und öffnet den Absperrhahn. Nun zieht man am Rohr und wartet einmal, dann dreht man den Absperrhahn wieder zu. Jetzt nach Norden und die Sektflasche nehmen. Die rote Flasche öffnen und den Rubin nehmen. Zu "Ry of the Moat" gehen und hier folgende Dinge im Safe deponieren: platinum chalice, fossil, oil painting, ruby, china pot, designer dress, diamond ring und die plastic bag.
Zurück in der Küche nehmen wir die Marmelade aus dem Glas und gehen zum Stall, um damit die Fliegen zu fangen. Bis auf folgende Gegenstände alles fallen lassen: swag bag, champange bottle, wodden cube, jam, cage und cheque.
Legt man die Champagnerflasche und den Würfel in die Tasche, so kann man das Schloß ungehindert verlassen. In die Mühle kommt man, indem man dem Müller zuruft , er soll die Flügel anhalten. Das Instrument mit dem Scheck kaufen und vorsichtig aus der Mühle laufen. Im Tempel vom Altar den Weihrauchbrenner nehmen . BeimTempelgärtner von Bienenkorb die Handschuhe nehmen und anziehen. Beim Top of Staiway das eiserne Rhinozeros nehmen. Im Organ Room von der Orgel die Keys nehmen. Zur Junction Chamber gehen und die Stangen zerbrechen. Dann geht man zur Circular Chamber und nimmt die Kiste. Beim Top of Waterfall bindet man die Strickleiter los und geht zurück zum Tempel. Die Statue bewegen und fallenlassen. Einmal nach unten und dann bis zur Sandy Bank immer nach Norden. In

Tips und Tricks

Sand graben, die Schuhe anziehen und die Brosche nehmen. Wenn man die Handschuhe trägt, kann man das Seil in der Claustrophobic Chamber hochklettern.
Die Hacke nehmen und zum Rock Face gehen. Mit der Hacke schlägt man ein paar Mineralien ab und nimmt sie mit. Beim Friedhof die Beeren nehmen. In den Laden kommt man, indem man das Fenster zerbricht und nach nordwärts geht. Den Schlag öffnen und hinter die Theke gehen, Knopf drücken und dann die Münze aus der Kasse nehmen. In den Zoologischen und Botanischen Garten kommt man, indem man die Münze in den Schlitz steckt. Die Tür zum Zoo-Büro kann man mit dem eisernen Key öffnen. Im Zoo-Büro den Spaten nehmen und mit diesem die kleine Tür öffnen. Den Käfig betreten und sofort die Tür zumachen. Den Vogelkäfig öffnen ,den Vogel nehmen und den Vogelkäfig zusperren. Ins Insecten House gehen, Schlangenhaut nehmen und sofort zum Hot House gehen. Nun die Marmelade fallenlassen, die Frucht nehmen und den Baum schütteln. Die herabgefallene Kokosnuß spalten wir mit dem Spaten und geben sie im Avairy dem Macaw. Danach gehen wir zum Main Bedroom und nehmen den Spiegel, und begeben uns weiter zum Muddy Room. Den Edelstein bekommt man, indem man den Lichtstrahl mit dem Spiegel auf das Wachs reflektiert und den Edelstein fängt.Die Quadrate im Tempel kann man mit folgender Kombination überqueren:
se,n,e,e,se,s,sw,e,se und zurück mit nw,n,nw,e,sw,sw,nw,n,nw.
Den Sarkophag kann man mit dem Fingerknochen öffnen, der auf der Kiste liegt. Jetzt nimmt man das Auge und im Shrine die Statue. Die Tür zur Black Library kann man mit dem hölzernen Key öffnen. Jetzt zum Main Bedroom und den Schrank öffnen und das Bild zur Seite schieben. Nun auf das Bett setzten und den oberen Knopf mit dem Billardstock drücken. Im Secret Laboratory die Schlangenhaut, das Herz, das Auge , die Beeren und den Holzwürfel in den Kessel legen, dann das Sachet öffnen. Zur Bank of Kerovnia gehen und diese Dinge im Safe deponieren: silver plectrum, incense burner, statuette, ivory rhinoceros, chips of mineral, platinum brooch und gem. Jetzt geht man zum Room of hot coals. Wenn man sich die Succulents auf die Beine reibt, kann man über die Kohlen gehen. Den Opaque Case öffnet man so:
Alle Würfel aus den Räumen sammeln, Jetzt jeden Würfel rollen und für die Würfel die fünf angeben. Nun die Würfel in die gleichfarbigen Schlitze stecken. Den Plastikwürfel nehmen und in die Bank of Kerovnia gehen. Nun muß man dem Vogel das Wort "hooray" solange sagen, bis er es immer wiederholt. Den Kaugummi kauen und sich an der langen Schlange anstellen. Dem Kassierer die Plastikkarte zeigen, die man in der Hosentasche findet. Man wird nun in das Büro des Managers geführt. Die Champagnerflasche schütteln und dann fallenlassen. Den Vogelkäfig hinlegen. Wenn man vom Manager aus dem Büro geführt wird, den Kaugummi ins Keyhole kleben. Nun wird der Manager gesprengt.

Diese Tips stammen aus dem AMC-Soft-Magazin, wurden bisher aber nicht im AM vorgestellt, daher werden viele Leute sie noch nicht kennen. Ich hoffe, Ihr könnt etwas damit anfangen!

Enno Gehrke

Tip-Index Teil 8 1998-99

Hallo Leute!

Dies ist der schon der 8. Teil des Tip-Index in dem die Tips des Jahrgangs 1998 verzeichnet sind, der ja bekannterweise 2 Jahre gebraucht hat um nach nur 5 Ausgaben abgeschlossen zu werden. Trotz aller Pannen dieses Jahrgangs gab es doch eine Menge Tips, immerhin etwas positives!

Heft Nr. 1-1998

Freezerpokes: Ollies Follies, Pac Man, Pinhead, Pitfall, Plots, Pogotron, Quasimodo, Rockford, Ruff `n Reddy, Schreckenstein, Scooter, Shamus, Snookie, Space Raider, Spelunker, Starquake, The Goonies, Twilight World, Up `n Down, Yogies great Escape, Zauberball
Cheats und Tips: Dropzone, Ninja, Quest for Tyres
Lösungswege: Zauberschloß

Heft Nr. 2-1998

Freezerpokes: Tales of Dragons and Caveman, Ataroid, Arax, Rubberball, Twilight World,
Cheats und Tips: Ollies Follies, Bros, Gemdrop
Lösungen: Atlantis Teil 1

Heft Nr.3-1998

Freezerpokes: Keine
Tips und Cheats: Spider, Shit, Knock, Thinker, Starriders 2, Ninja
Lösungen: Atlantis Teil 2

Heft Nr.4-1998

Freezerpokes: Pitfall, Plots, Rockford, Ruff `n Reddy, Space Raider, Spelunker, Starquake
Tips und Cheats: Star Trek (SEGA), Kaiser II

Heft Nr. 5/6-1998

Freezerpokes: LA Swat, Kaboom, Jump, Moon Patrol, Viecze Valdgira II, Mario Bros, Rampage, Quix,
Tips und Cheats: The Citadel, The last Starfighter
Lösungen: Die Vision

Wie gesagt hatte dieser Jahrgang ja nur 5 Ausgaben, in der nächsten Ausgabe gibt es dann den Index der 3 Ausgaben des Jahres 2000 sowie der Nummern 1+2 2001! damit wäre der Tip-Index erstmal abgeschlossen ! Bis dann also,

Euer Sascha Röber



Hallo Atari-Freunde!

Schon wieder ist es an der Zeit die neuesten News an den Mann zu bringen und auch wenn sich die meisten Atari-Groups dieses Jahr schon mehr als nur vornehm zurückhalten habe ich doch noch ein paar halbwegs aktuelle Neuigkeiten auftreiben können.

ABBUC - JHV 2001

Wer es wie ich mal wieder nicht zur Messe nach Schreiersgrün geschafft hat sollte alles versuchen sich wenigstens den 26.10.2001 freizuhalten, denn zu diesem Termin findet die JHV des ABBUC wie immer im Bürgerhaus Süd in Herten statt. Die JHV ist eigentlich das wichtigste Ereignis im ATARI - Kalender und sollte doch von mehr Usern als den etwa 70 des letzten Jahres besucht werden, also versucht doch mal all Eure Kumpels zum Hinfahren zu überreden!

Hint Hunt Book Band 3

Was lange wärt wird auch mal fertig, so könnte man das Hint Hunt Book 3 umschreiben das mit 30 Seiten Tips, Tricks und Karten zu diversen Games mal wieder allen ratsuchenden in punkto Games auf die Sprünge helfen wird. Näheres dazu könnt Ihr in der Rubrik "aktuelle Produkte" nachlesen!

Polengames eingetroffen

Viel früher als erwartet hat uns die Firma LK Avalon mit den bestellten Polengames beliefert. Daher könnt Ihr ab sofort insgesamt rund 50 verschiedene Titel hier beim PD-World-Versand bestellen. Leider sind viele der Games jedoch nur in sehr kleinen Mengen vorhanden , soll heißen so um die 3-5 mal, daher ist bei der Bestellung wohl ein wenig Eile geboten. Um Euch die Sache noch schmackhafter zu machen gibt es nur bis zum 1.7.2001 alle der neuen Games (die Liste steht natürlich bei den aktuellen Produkten!) zum Sonderpreis von 15.00DM! Wenn sich diese Spiele gut verkaufen sollten werde ich noch weitere Games nachbestellen, es liegt also auch an Euch ob uns dieser Softwarestrom weiterhin erhalten bleibt oder ob er gleich wieder versiegt!

Ende für atari-computer.de

Die Internethasen unter Euch werden es schon wissen, das Atari-Hauptportal zu vielen Homepages atari-computer.de gibt es nicht mehr! Es scheint sehr unwahrscheinlich das der Server von M. Faust noch einmal wieder für die ATARI-Gemeinde aktiviert wird und der ABBUC hat sich schon eine neue Adresse im Netz besorgt. Ab jetzt kommt man über die URL www.abbuc.da.ru (Russland!) auf die ABBUC Homepage. Auch wenn russische Datenleitungen im allgemeinen nicht unserem Standart entsprechen soll man relativ flott auf die Homepage kommen, was ich persönlich aber nicht testen konnte! Derzeit arbeitet man beim ABBUC aber auch daran



wieder eine deutsche Adresse zu bekommen die unter http://www.abbuc.de zu erreichen sein wird!

AMC-Soft ab sofort PD!

Andreas Magenheimer hat einen weiteren Teil des Armin Stürmer-Erbes zu PD-Soft erklärt! Ab sofort kann man beim ABBUC (und natürlich überall wo es sonst noch PD-Soft gibt) die schon legendären Disk-Magazine zum Schnäppchenpreis bekommen. Neben vielen Softwaretests und Tips die auch heute noch sehr hilfreich sein können bekommt man mit jeder Ausgabe auch noch ein Spiel und die AMC-Soft Games waren oft sehr gut, man denke da nur an Plot! Also, zugreifen lohnt sich!

Interessante Schaltpläne beim ABBUC

Wer mit dem Lötkolben gut umgehen kann und nicht ABBUC-Mitglied ist sollte sich jetzt einmal beim ABBUC melden, denn im letzten Magazin Nr.64 waren Schaltpläne für eine 4 MB Rambox und sogar für ein CD-ROM Interface abgedruckt. Die Software für das Eprom und den GAL der Rambox kann man ebenfalls beim ABBUC bekommen , sie wurde auch auf der Magazindisk 64 veröffentlicht.

Mega Magazin Nr.8 - die letzte

Nach gut sieben Jahren Pause meldet sich das Mega Magazine mit der letzten Ausgabe als Disk-Mag noch einmal zu Wort. Wie immer kostet auch diese Ausgabe wieder 5 DM und sie kann derzeit nur über den ABBUC Bestellt werden. In dieser Ausgabe findet Ihr dann eine Menge teilweise sehr interessanter Artikel die jedoch meistens eher an den erfahrenen Atari-User gerichtet sind. Darüber hinaus sind alle Artikel in englisch geschrieben, was gewisse Sprachkenntnisse erforderlich macht. Dennoch sind die 5 DM gut investiert, denn man bekommt eine ganze Menge Insiderwissen aus der Szene! Auch wenn mit dieser Ausgabe das Mega Magazine als Disk-Mag beendet wird soll es noch weiter gehen, denn im Internet sollen in der letzten Ausgabe begonnene Serien fortgesetzt werden.

So, das waren dann die News für dieses mal, mehr habe ich leider nicht herausgefunden. Wenn Ihr noch irgendetwas in der Mache habt, Software bei Euch `rumliegt oder Ihr Infos über neue Projekte beispielsweise im Netz findet wäre ich wirklich mehr als happy wenn Ihr sie mir zuschicken würdet, schließlich wollen wir ja alle Wissen was noch so im Atari-Land läuft! Also, bis zum nächsten mal,

Euer Sascha Röber

Kommunikationsecke

Hallo Atari-Freunde und herzlich willkommen zur neuen Kommunikationsecke hier im New Generation Atari Magazin. Auch in dieser Ausgabe habe ich wieder einige Briefe von Euch erhalten die zumeist sehr positiv waren, es gab aber auch Kritik und damit werden wir diesmal auch beginnen. Dieser Brief erreichte mich von der Regionalgruppe Atari Frankfurt.

Hallo Sascha,
leider müssen wir Dir mitteilen , daß unsere Erwartungen in das "New Generation Atari Magazin" nicht erfüllt wurden. Uns fehlen in der derzeitigen Ausgabe die aktuellen Berichte aus der Atari Szene (z.B. wie steht es um die Flash Disk, was wird es in Schreiersgrün geben etc.).

Anbei noch ein paar Punkte, die sich noch verbessern lassen:

- Einheitliches Layout (s/w und einspaltig ist ok, aber ein durchgängiges Layout wäre schön)

- Bessere Endredaktion, Rechtschreibfehlerprüfung, Aktualität (z.B. ABBUC Webseite im Heft ist nicht mehr aktuell!)

- Bessere Heftung (Klammerung oder Ringheftung), die Musterbeutelklammern sind nicht so praktisch

- Daß im Heft auch Artikel zu den auf der Diskette gespeicherten Programmen abgedruckt sind

- Die Disketten vielleicht zusammenziehen (zwei Disketten pro Heft sind genug), besser mehr redaktioneller Inhalt in das Heft

Wir haben uns nach eingängiger Beratung heute abend beim Regionaltreffen entschieden, daß uns das "NGAM" derzeit für den Preis von 10DM zu teuer ist. Wir können Dir aber anbieten, Dich bei der Erstellung des Magazins zu unterstützen, z.B. durch Artikel, Programme etc.

Hierzu wäre es wirklich praktisch, wenn wir Dir Beiträge per E-Mail oder Internetseite zukommen lassen können. Bitte melde Dich doch mal wie wir Dich am besten unterstützen können.

Bitte lasse Dich nicht durch unsere Kritik entmutigen. Es soll ein Ansporn sein, das NGAM weiter zu verbessern.

Bitte sende uns ersteinmal keine weiteren Ausgaben des NGAM an die Adresse von Marc Mortara zu senden, es sei denn als Entlohnung für einen eingesendeten Beitrag von uns. Der Betrag von 22.50DM für das schon gelieferte Magazin und die drei Disks liegt als Scheck bei.
Grüße aus Frankfurt,
Harry Reminder, Thomas Grasel, Marc Mortara, Carsten Strotmann

Kommunikationsecke

Hm, das war ja jetzt eine ganz schöne Ladung Kritik und dazu habe doch das ein- oder andere zu sagen. Das Euch mein Magazin nicht gefällt finde ich schon ein wenig schade, aber trotzdem werde ich versuchen auf Eure Kritikpunkte entsprechend zu reagieren, sofern sie berechtigt sind.
1) Aktuelle Berichte (fehlen eines Textes über die Flash-Disk, Vorabbericht über Schreiersgrün)
Über die Flash-Disk habe ich bereits nach ihrer Vorstellung auf der JHV 1999! berichtet und der aktuelle Bericht über die JHV 2000 befindet sich in der Ausgabe 3-2000 des Atari-Magazins. Weitere Informationen über diese Hardware liegen mir derzeit nicht vor, aber auch im ABBUC-Mag 63 war nichts neues darüber zu erfahren und ich kann schlecht mehrmals über dasselbe Berichten. Wenn die Flash-Disk endlich mal fertig wird und man sie kaufen kann wird es darüber noch einen weiteren Text geben, sonst jedoch nicht!
Zu Schreiersgrün kann ich nichts im Vorfeld sagen und auch nur wenig berichten da ich als Schausteller nicht die nötige Zeit habe um dort hinzufahren. Einen Bericht hierrüber wird mir Andreas Magenheimer zukommen lassen!

2) Layout
Hierzu habe ich schon sehr viele Leserbriefe erhalten die alle positiv waren, die anderen Leser bezeichnen den etwas "lockeren" Stil des Magazins als Abwechslungsreich und interessanter als einen "einförmigen" Schreibstil, daher wird es dabei bleiben!

3) Bessere Endredaktion (Rechtschreibfehlerprüfung, Aktualität)
Ich bemühe mich immer möglichst wenig Fehler zu machen, aber ich bin halt nicht unfehlbar und da die Magazine immer in Nacharbeit (meistens in der Zeit von 22 .00 bis 3.00 Uhr entstehen ist der ein- oder andere Tippfehler nicht zu vermeiden. Allerdings solltet Ihr Euch da mal an die eigene Nase fassen, denn dieses Stück aus Eurem Brief ist bestimmt auch nicht kontrolliert worden!
"Bitte sende uns ersteinmal keine weiteren Ausgaben des NGAM an die Adresse von Marc Mortara zu senden, es sei denn als Entlohnung für einen eingesendeten Beitrag von uns.
Richtig wäre: Bitte sende uns erst einmal keine weiteren Ausgaben des NGAM an die Adresse von Marc Mortara, es sei denn als Entlohnung für einen von uns eingesandten Beitrag.
Was den Beitrag von Andreas Magenheimer über die ABBUC Webside angeht, so war dieser bereits einen Monat vor erscheinen der Ausgabe von ihm fertig gelayoutet an mich geschickt worden. Für die Richtigkeit und Aktualität dieser Berichte sind die jeweiligen Autoren verantwortlich!
4) Bessere Heftung
Die Heftung ist mit das Ergebnis einer Leserumfrage und wurde eingeführt um Kosten einzusparen, wodurch der Abopreis gesenkt werden konnte.
5) Daß im Heft auch Artikel zu den auf der Diskette gespeicherten Programmen abgedruckt sind.
Habt Ihr das Magazin überhaupt gelesen? Das aktuelle PD-Mag sowie die Disk-Line werden dort sehr wohl vorgestellt. Außerdem befinden sich Anleitungen zu den Pro-

Kommunikationsecke

grammen auf den Magazindisketten, daher wäre es Verschwendung auch noch im NGAM weiter auf diese Programme einzugehen.

6) Die Disketten zusammenziehen
Das PD-Mag ist bereits seit 10! Jahren ein selbstständiges Magazin das seid der dritten Ausgabe immer 2 Disketten belegt. Die Abonnenten erwarten diesen Umfang und laut der letzten Leserumfrage (ist erst ein paar Monate her) soll es auch dabei bleiben.



Die Disk-Line gibt es als eigenständiges Software-Magazin sogar schon seid 12 Jahren und auch dort sind Änderungen am Umfang nicht vorgesehen, also wird es bei 3 Disks bleiben. Die Diskmagazine sind keine Zugabe zum NGAM sondern haben ihre eigene Geschichte, das PD-Mag ganz besonders, denn es begann als reines Public Domain Magazin und hat als solches länger überlebt als jedes andere Disk-Mag vor ihm, mal abgesehen vom ABBUC-Magazin!

Wie Ihr seht bleibt von Euren Kritikpunkten nicht all zu viel übrig, wenn Ihr jedoch am NGAM mitwirken wollt könnt Ihr dies mit Beiträgen jeder Art gerne tun. Allerdings ist eine E-Mail nicht möglich da ich als Schausteller halt nie wirklich Zuhause bin und die Sache über Funktelefon nicht zu finanzieren wäre. Die Beiträge müßtet Ihr mir als normalen Brief zuschicken oder die Texte im ASCII Format auf eine CD-ROM brennen, da mein Amiga 1200 auf dem das NGAM geschrieben wird über ein CD-ROM Laufwerk verfügt und daher auch PC-Texte verarbeiten kann.
Von Kritik lasse ich mich außerdem nie entmutigen, sonst würde ich nicht schon seit 10 Jahren Magazine für den Atari herausgeben!

So, nachdem dies erst einmal beendet ist geht es weiter mit einem Brief von Andreas Magenheimer.

Hallo Sascha,
hier ist nun endlich das Paket mit meinen Text + Software Beiträgen. Du solltest 2 Disks 5.25" mit Texten zu "Game Clones" und dazu passender Software vorfinden. Die Game-Clones Serie umfaßt 12 Teile/Ausgaben mit Texten, Software und Bildern.
Die Texte zur Game Clones Serie habe ich ausgedruckt, du kannst sie also für das NGAM kopieren. Außerdem habe ich sie Dir auf 3.5" PC-Disks beigelegt. Vielleicht kannst Du ja das PC-Format lesen, hier liegen die Texte als Word 6 (*.DOC) und Richman-Text (*-RFF) Format vor.
Desweiteren habe ich noch XL-XE Bilder auf Papier und auf den PC-Disks beigelegt. Die Bilder sind passend zur Game-Clones Serie und liegen im Gif-Format vor. Ach

Kommunikationsecke

ja, die Texte der Game-Clones Serie sollen im NGAM erscheinen, die Software im PD-Mag.
Die zweite Serie von mir beschäftigt sich mit dem "Level-Wettbewerb". Hier sollen die Texte + Software im PD-Mag erscheinen. Du findest beides auf zwei 5.25" Disks. Wenn die User hier mitmachen und neue Levels einsenden, so sollen diese Levels in der Disk-Line oder im PD-Mag erscheinen. Weitere Serien und Texte versuche ich vorzubereiten, sofern ich die Zeit dazu finde (Prüfungen!).

Gruß, Andreas

Super, das war doch mal wieder ein Packet wie ich es liebe, bis oben knackevoll mit Texten und Software für fast alle Magazine! Leider kann ich die PC-Disks auf meinem Amiga nicht verwenden, nicht weil ich die Texte als solche nicht einlesen könnte , auch die GIF-Bilder wären kein Problem, aber der Amiga hat nur ein 780KB Laufwerk und kann daher nicht auf 1.44MB formatierte PC-Disks zugreifen. Wenn Ihr mir Dateien von PC schicken wollt, brennt sie wenn möglich auf eine CD-ROM, die kann mein Amiga ohne weiteres verdauen! Da Du mir aber die Grafiken auch ausgedruckt hast ist das alles halb so wild. Ich hoffe nur das sich ein paar Leute aufraffen um sich am neuen Leveleditor-Wettbewerb zu beteiligen, schließlich sind neue Level zu bekannten Games ja immer sehr willkommen!



Auf jeden Fall möchte ich Dir recht herzlich für diese ganzen Artikel danken, Du hast wieder jede Menge neuer Ideen und damit neuen Schwung ins Magazin gebracht, *jetzt liegt ess an uns allen das Beste daraus zu machen.*

O.K, der nächste Leserbrief stammt von einem Autor, der lieber unter einem Pseudonym am Magazin mitwirken möchte.

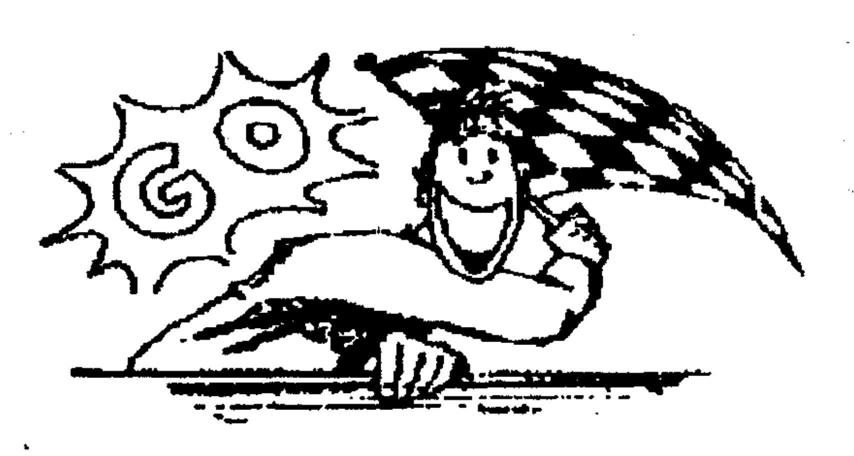
Hallo Sascha!
Ich habe mich bisher noch nie am AM ach nein, es heißt ja jetzt NGAM beteiligt und möchte dies nun ändern. In der letzten Ausgabe hat *Michael Berg aus seiner* Adventurelösung eine wirklich tolle Geschichte gemacht was mich dazu animiert hat Dir eine von mir geschriebene Kurzgeschichte zu schicken. Es handelt sich ebenfalls um eine Horrorgeschichte und auch wenn es dazu leider noch kein Spiel gibt (vielleicht hat ja mal einer Lust daraus eines zu machen?) kannst Du sie vielleicht im Magazin verwenden. Vielleicht haben noch andere Leser Geschichten auf Lager die man in einer speziellen Ecke des Magazins einbauen könnte? Ich würde mich auf jeden Fall riesig freuen wenn Du sie mit ins Magazin aufnehmen würdest! Ach ja, ich *wollte Dir noch sagen das mir das Magazin* seitdem es in Deiner Hand ist viel besser gefällt als das zur Rätz-Zeit der Fall war. Es ist alles viel lockerer und direkter geworden und besonders toll finde ich, das Du jeden Leserbrief gleich im Magazin beantwortest und Dir nicht bis zur nächsten Ausgabe Zeit damit läßt (und den Brief dann nichtmal selbst beantwortest,sondern das einen freien Mitarbeiter machen läßt wie`s

Kommunikationsecke

halt bei Werner immer der Fall war, wenn es da eine Antwort auf einen Brief gab kam sie immer von Dir! Also mach ruhig so weiter mit dem Magazin, ich freue mich schon riesig auf die neue Ausgabe und wer weiß, vielleicht schreibe ich auch noch eine weitere Geschichte für Dich und die anderen Leser!

Mit freundlichen Grüßen,Glenn Morton

Aha, es gibt also immernoch Leute die sich für etwas wirklich begeistern können und mit Elan an die Sache herangehen. Mir hat Deine Geschichte gut gefallen und ich habe sie mit ins Magazin eingebaut. Auch die Idee mit einer eigenen Ecke für Kurzgeschichten ist wirklich gut, allerdings stellt sich hier die Frage ob auch alle Leser Lust und Talent haben um sich als Autoren zu versuchen.Was das beantworten der Leserbriefe betrifft, das habe ich halt vom PD-Mag mit ins Magazin übernommen, dort ist das ja schon von Anfang an Tradition gewesen und ehrlich gesagt habe ich das selbst nie verstanden warum Werner es nicht ebenso gemacht hat, immerhin heißt die Rubrik ja Kommunikationsecke und Kommunikation klappt nur wenn man auf Fragen auch antwortet!



O.K, weiter geht es mit einem Brief von Harald Fischer.

Hallo Sascha,
großes Kompliment - die 1. Ausgabe des New Generation ATARI Magazins ist Dir wirklich sehr gut gelungen. Besonders toll fand ich die Adventure Corner von Michael Berg. Ist gut und spannend geschrieben.
So - natürlich liegt auch diesmal wieder eine Diskette von mir bei. Es sind zwei Programme drau. Ein älteres (Kartenspiel) und eines neueren Datums (Karo). Vielleicht reicht das ja um den Wettbewerb jetzt zu beenden.
Nun wünsche ich Dir noch, daß die nächsten Ausgaben so gut werden wie die Erste.
Bis zum nächsten mal,

Harald Fischer

Wie schön das es wenigstens noch ein paar Leute gibt die auch daran denken das sich die Seiten hier nicht von alleine füllen und die Programme für die Disk-Line nicht von den Mainzelmänchen stammen! Harald hat jetzt schon wieder 3 Programme zum laufenden Wettbewerb beigesteuert und trotzdem ist das Ziel insgesamt 10 Programme zu sammeln immernoch nicht erreicht! Also wirklich Leute, muß der Mann denn alles alleine machen? Ich bin der Meinung es ist jetzt schon fast eine Frage der Ehre zu zeigen das in Euch allen ein Programmierer steckt, also lest Euch die Seite zum Programmierwettbewerb gut durch und gebt Euer bestes! An Harald muß ich

Kommunikationsecke

jetzt noch ein dickes Lob loswerden, denn es gibt außer Thorsten Helbing zumindest im Moment niemanden der so viele Programme zum Gemeinwohl beiträgt! Da bleibt nur zu sagen, mach weiter so!

Als nächstes habe ich hier einen kleinen Brief von (tatarata) Thorsten Helbing (wenn man vom WASEO spricht, ist er nicht weit!).

Hallo Sascha!

Wie angekündigt schicke ich Dir hiermit den Artikel über den ATARI-Kult für`s ATARImagazin. Leider habe ich es nicht eher geschafft, denn ich hatte noch einen witzigen Text über die Elefantenjagd im Internet gefunden, den ich Dir nicht vorenthalten wollte, der aber erst aufbereitet werden mußte, weil er nicht auf eine Seite paßte. Jedenfalls liegt er diesem Schreiben auch bei und falls die Artikel nicht mehr für diese Ausgabe unterzubringen sind, kannst Du sie ja für das nächste Magazin verwenden.

Ich muß übrigens noch ein großes Lob an Michael Berg loswerden, die Geschichte seines Textadventures "Im Land des Schreckens" war toll geschrieben und superspannend! Es ist echt unglaublich was der Held da alles durchmacht, ohne vor Kälte oder Schrecken zu erfrieren. Ich würde es sehr begrüßen wenn es davon in Zukunft eine Fortsetzung gäbe.
Oki. das war`s dann erstmal wieder! Ich wünsche Dir noch einen schönen ersten Mai. Good Byte ,   Thorsten Helbing (WASEO)
Vielen Dank für die Texte Thorsten, ich werde versuchen noch so viel wie möglich in dieser Ausgabe zu verwenden, mal sehen ob ich noch alles `reinkriege. Das Lob an Michael Berg ist ja wohl wirklich verdient, ich würde mich auch über eine Fortsetzung freuen, vielleicht kann man Michael ja irgendwie dazu überreden!

So, nun zu einem weniger erfreulichen Brief den ich von Abraham van der Heij aus Holland bekommen habe.
Liebe Atari Freunde,
Vor einigen Wochen habe ich Ihnen einen Brief geschickt mit 150DM für eine Atari Diskettenstation 1050. Bis nun habe ich noch nichts von Ihnen gehört. Es gibt zwei Möglichkeiten. Der Brief ist nicht angekommen, dann habe ich Pech. Oder ich habe meine Adresse nicht in den Brief geschrieben. Ich hoffe von Ihnen etwas näheres zu hören. Mit sehr herzlichen Grüßen, A.v.d.Heij

Leider muß ich hier mitteilen, das der Brief nicht bei mir angekommen ist! Wenn Ihr etwas bei mir bestellen wollt schickt bitte Verrechnungsschecks oder überweist die Beträge an das bekannte Konto. Wenn Ihr um Geld zu sparen per Bargeld zahlen wollt, schickt es bitte als Wertbrief oder wenigstens per Einschreiben mit Rückantwortschein, damit man immer einen Beleg hat mit dem man beweisen kann das es abgeschickt wurde. So etwas darf einfach nicht passieren, denn wenn eine solche Sendung verloren geht sind alle geschädigt,Ihr verliert Euer Geld und ich den schönen Auftrag (mit anderen Worten ebenfalls das Geld!)

Kommunikationsecke

Und weiter geht es mit diesem Brief von Sacha Hofer, der auch der letzte dieser Ausgabe ist.

Hallo Sascha,

anbei meine beiden Artikel für das AM. Das ganze ist ein wenig spät, hoffe jedoch das alles noch Rechtzeitig bei Dir eingetroffen ist (ich werde es ja sehen). Leidermuss ich Dir auch mitteilen, dass ich bisher noch keine Zeit gehabt habe, die AM Internet-Seite aufzubauen. Die Adresse gilt jedoch weiterhin und ich hoffe, dass ich in den nächsten Wochen dazu kommen werde. Laßt Euch einfach überraschen.

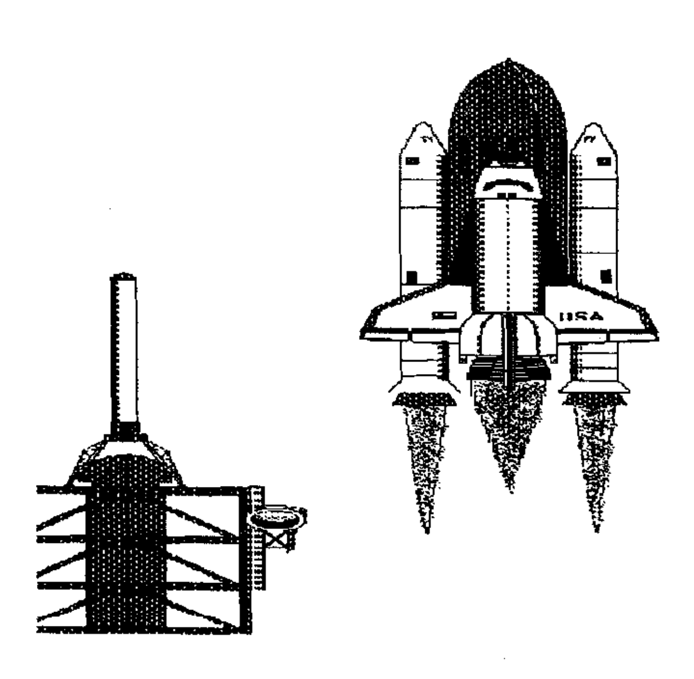
Ich wünsche Dir und allen Lesern noch eine schöne Sommerzeit,
Lieber Gruß,

Sacha Hofer

Vielen Dank für die Texte Sacha, sie kamen in gewisser Weise nochRechtzeitig da ich selbst auch nicht ganz so wie gehofft im Zeitplan geblieben bin. Ich wäre gerne eher mit allem fertig geworden, aber bei uns im Schaustellerbetrieb ist halt manchmal alles Planmäßig, wenig Plan und recht mäßig, daher haut nicht immer alles so hin wie ich das gehofft habe. Naja, irgendwie trifft das wohl auch auf die Internetseite zu, aber das wird bestimmt nochwerden, ich zähle da voll auf Dich!

Tja, damit sind wir dann am Ende einer sehr langen Kommunikationsecke angelangt, deren Abschluß noch ein netter Text von Thorsten Helbing über den Grund bildet, warum der Atari ein Kult ist! Da jeder Kult auch treue Anhänger braucht hoffe ich, das es auch in der nächsten Ausgabe eine derart dicke Kommunikationsecke gibt, bis dann also!

Euer Sascha Röber





Warum sind die ATARI 8Bit-Computer Kult?

Was ist eigentlich ein Kult?

Die Worte "Kult" und "kultig" werden heute oft benutzt, aber fragt man mal jemanden, was Kult eigentlich ist, bringt man ihn schnell zum Grübeln oder auch zum Achselzucken. Tatsächlich streiten sich von jeher die Geister, wie man dieses Wort genau einordnen soll. Allgemein versteht man darunter aber ein Produkt, eine Erfindung oder Idee, die so gut ist, daß nicht nur eine Generation damit etwas anfangen kann, sondern eine oder mehrere nachfolgenden ebenfalls. Beispielsweise konnten über den Film "Die Feuerzangenbolwe" nicht nur die Schüler und Studenten von 1944 lachen, sondern die heutigen ebenso. Auch einige Elvis-Songs oder ein paar der Beatles haben Kultstatus erreicht usw.

Was macht die ATARI 8Bit-Computer so einzigartig?

Wenn man sich die kleinen Tastaturcomputer so anschaut, dann gibt es neben den technischen Raffinessen (Zusammenarbeit der Chips, Betriebssystem im ROM, Anschlussmöglichkeiten für alle möglichen Geräte) noch mehr Einzigartiges daran, allein das futuristische Design des 600/800 XL hob ihn von allen anderen Homecomputern ab. Aber nicht nur das, auch die innovativen Produkte rund um die ATARI XL/XE-Computer waren einzigartig, so wurde beispielsweise die Tabellenkalkulation SynCalc exklusiv für ATARI geschrieben, auch das ATARI-Lab, mit dem man verschiedene Versuche durchführen konnte, war eine selten einzigartige Idee, und auch das Mind-Link, der Mini-Plotter und die Maltafel waren Erfindungen, die es bei anderen Homepcomputerherstellern entweder gar nicht oder erst viel später gab. Ein besonderes Plus war auch die Vielfältigkeit der Software, so konnte man mit dem XL/XE nicht nur spielen, wie mit dem VCS, sondern auch Breiefe schreiben, Tabellen-kalkulation durchführen, Adressen verwalten, Rechnungen schreiben, Haushaltsbücher führen und so weiter und sogar in einer relativ einfachen Computersprache programmieren. Letzteres war wohl auch der Grund, warum die vielen Hobby-Programmierer teilweise erstklassige Programme schrieben, sie erstaunlich oft als PD veröffentlichten und somit die Softwarewelt auch für weniger finanzkräftige Benutzer bereicherten. Clubs gründeten sich (vor allem in den USA nannten sie sich "ACE" – ATARI Computer Enthusiasts) und brachten Leute aller Länder und Altersklassen zusammen – zum ersten Mal verlockte eine Computerklasse sowohl Kinder als auch Jugendliche, Erwachsene wie auch Rentner, sich mit dem Phänomen Computer zu befassen, ihn zu nutzen und neue Ideen mit ihm zuverwirklichen – eine bis dahin beispiellose Faszination. Und ATARI selbst erreichte mit seinem Fuji-Firmensymbol einen für eine Homecomputerfirma ungewöhnlichen Bekanntheitsgrad, und wohl auch der Name selbst, obwohl eigentlich Japanisch, löste exotisch-futuristische Gedanken aus. ATARI stand gleichzeitig für eine fortschrittliche Technologie, Spaß mit Computern und geniale Innovation und brachte es damit zu einem einzigartigem Ruhm, der auch heute noch bei allen Besitzern (erstaunlicherweise auch bei jenen, die ihren XL/XE verkauften und sich einen ST oder AMIGA zulegten) gleichermassen für schwärmerischen Gesprächsstoff sorgt.

Und heute?

Heute gibt es zwar nicht mehr so viele Anwender wie einstmals, aber noch immer aktive Fans, entweder sind sie Mitglieder im ABBUC oder PD-Mag-Leser oder gar beides, und das obwohl sowohl die Computer bereits über 20 Jahre alt sind und die Firma ATARI Geschichte ist. Und auch heute noch macht es Spaß sich mit dem ATARI zu beschäftigen – was zeigt, daß er seinen Kultstatus mehr als verdient hat.

Thorsten Helbing (WASEO)

Kleinanzeigen

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt



Suche:
Die Atari Schachprogramme " Parker Chess" (Modul), Sargon Chess 1 (Disk od. Modul), "My-Chess" (Disk), "Colossus Chess 3" (Disk) und "Robby Chess" (Basic prg, war mal Listing in der Happy Computer!!) Angebote an:
Andreas Magenheimer, Rechenmühle 2, 55232 Alzey

Suche USA Adventure für den XL, von der Firma Firststar.
Walter Lauer, Hubertushof 1,
66629 Freisen
Tel. 06855-1881

Suche:
Atari 800 XL oder XE mit Netzteil bis 30DM, Atari 130XE mit Netzteil bis 40DM, Floppy XF 551 mit Netzteil bis 50DM
Sascha Röber ,Bruch 101
49635 Badbergen
Tel. 0171-9254660

Suche IDE-Interface oder Black Box für den ATARI 800 XE oder 130XE für einen fairen Preis. Schreibt an:
Caverlord@t-online.de

Suche:
Bücher zu ATARI 8-Bit in deutsch oder englisch. Z.B. die Data Becker Bücher. Ich denke an 5-10DM je Buch zzgl. Versand.
Angebote bitte an Thorsten Hartwig per e-Mail
mail to ://Robert.T-Online@post.com

Suche das Spielemodul Caverns of Mars für Atari 800 XL etc.
Antwort an tilo@gosenbach.de und Tel. 0271-2508320

Biete große Kiste mit XL-Software und etwas Hardware für 250DM. Eine Liste von den Sachen steht unter:
http://home.germany.net/101-134614/xl.htm
Kleine-Homann
Tel. 0221-9329423

Suche dringend Atari 130XE oder 800 XE , auch ohne Netzteil
Angebote an:
Matthias Mertens
Frauenplan 05
06618 Naumburg
03445-772048
BIMertens@freenet.de

Das waren schon wieder alle Kleinanzeigen für dieses mal. Wenn Ihr etwas sucht oder verkaufen wollt probiert es doch mal mit einer kostenlosen Kleinanzeige hier im New Generation Atari-Magazin. Ihr bekommt vielleicht was Ihr braucht und ich kriege diese Seite endlich wieder richtig voll, also hätten alle mehr davon! Bis dann also,

Euer Sascha Röber



Buchtest

Atari Power - Das Superbuch

Hallo Leute!
Herzlich willkommen zum Buchtest. Unser Testobjekt hat ja schon einen etwas sehr hochtrabenden Namen, das muß man wohl so sagen, aber vielleicht steckt ja auch genug Power in den Seiten um es wirklich als Superbuch zu empfehlen, wir werden es bald Wissen.
Das Buch fällt schon beim ersten Blick auf, denn es ist weniger ein Buch als ein in heimischer Kleinarbeit zusammengefügtes Heft mit 76 einseitig bedruckten A-4 Seiten. Das Buch wurde seinerzeit von Atari Club Düsseldorf zusammengestellt und da die Jungs Druckkosten sparen wollten haben sie die einzelnen Seiten wohl auch am eigenen Nadeldrucker in Draft-Qualität ausgedruckt, und das anscheinend noch nicht mal mit einem neuen Farbband! Die Druckqualität ist auch für ein vor über 10 Jahren hergestelltes Heft viel zu schlecht. Dazu kommt dann noch das einige Seiten wohl quer durch den Drucker gelaufen sind und die Zeilen daher teilweise schief stehen, was nicht gerade toll aussieht.
Auch der Heftumfang ist mit 76 Seiten für den stolzen Preis von 29.80DM etwas sehr knapp bemessen, dafür hätten es schon 100 Seiten sein können. Doch hören wir mal auf über das Heft herzuziehen, schauen wir lieber mal was so alles `drinsteht!

Nach der Begrüßung gibt es ein Listing um neue Cursor zu erstellen, eine Routine die automatisch Basicprogramme nach drücken der RESET-Taste neu startet und ein wenig mehr in dieser Richtung.

Als nächstes kommt ein längeres Kapitel in dem es um die Player-Missilie Grafik und die Display-List geht. Hier findet man wieder ein paar Beispiellistings die mit brauchbaren Erklärungen versehen sind. Als nächstes kommt dann ein Kapitel über das Kopieren von geschützten Programmen in dem auch eine Hardwarebastelei beschrieben wird die dies ermöglichen soll und als Gegenstück hierzu auch gleich noch eine kleine Einführung in Kopierschutzverfahren.

Den Rest des Buches füllen diverse kleine Hilfsprogramme , ein Kapitel über das Retten defekter Kassettenprogramme, eine Kurzübersicht über besondere Speicherstellen (die fehlt wohl in keinem Buch!), ein paar kleine Farbdemo-Listings und als besonderen Clou gibt es noch Bauanleitungen zu einem Drucker-Interface für den Joystickport und für einen Lightpen.

Ob dieses Buch nun wirklich ein Superbuch ist wage ich zu bezweifeln, dafür ist es einfach ein wenig zu einfach gehalten, besonders in punkto Aufmachung ist es für diesen Preis zu schlecht , aber es enthält doch einige wirklich gute Minilistings die sich leicht in eigene Programme einbauen lassen und auch die Hardwarebasteleien sind durchaus interessant. Da dieses Buch nicht mehr erhältlich ist werdet Ihr es wohl nur durch Zufall vielleicht auf der JHV oder in Schreiersgrün angeboten bekommen. Dabei sollte man aber realistisch sein und nicht mehr als 10 - 15 DM hinblättern, dafür ist es O.K., mehr sollte es aber wirklich nicht kosten!

Sascha Röber

Sacha´s Kolumne: „Das Ende einer Ära“

In der letzten Zeit mehren sich die Stimmen, die von einem Ende der PC-Ära sprechen. So sollen Spezialrechner und Gadgets in Zukunft spezielle Funktionen erfüllen, die wir täglich benötigen (werden...) Der klassische Rechner zu Hause, unser Alleskönner, unser treuer Begleiter soll immer mehr an den Rand gedrängt werden. Er sei zu kompliziert, sagt man. Er sei Designmäßig eine Katastrophe , sagen andere. Er sei reiner Overkill...

Nun, die Absatzschwäche im PC-Markt kann viele Ursachen haben. Ob nun ein Paradigmawechsel bevorsteht wird sich zeigen. Es zeigt sich, dass eine gewisse Sättigung des Marktes erreicht wurde. Diejenigen, die einen PC haben , brauchen nicht wirklich einen neuen. Der PC zu Hause besitzt mittlerweile so eine Rechenkraft, die alle Mainframes vor ein paar Jahren zusammen nicht hatten. Irgendwie muss man sich schon fragen „Wozu das alles?“. Denn die Software zu Hause, die kann zwar 1000 Funktionen mehr (von denen man 50 benötigt), läuft aber irgendwie nicht schneller als die 10 Jahre alte Version. Und mit dieser, seien wir doch ehrlich, sahen unsere Briefe genauso gut aus wie heute.

Weiterhin gibt es Menschen, die sich nie einen PC kaufen würden. Vielleicht haben Sie ja einfach nur Angst vor diesen grauen Kisten, die angeblich alles können und dann an den einfachsten Dingen scheitern. Nun, ob diese Personen allerdings je so ein kleines neues Ding kaufen würden, steht allerdings auch in den Sternen.

Irgendwie hat sich der PC sicher auch selber geschadet. Wurde er doch jedes Jahr als die Lösung für alles präsentiert mit dem Resultat, dass er im nächsten Jahr durch etwas noch besseres und vielseitigeres abgelöst wurde. Irgendwie also doch nicht der Alleskönner? Nun gut, etwas hatte die ganze Publicity gebracht: Immer mehr Menschen wurden durch die weiteren schönen Möglichkeiten zu PC-Benutzern.

Ich würde es einmal so beschreiben: Der PC ist vom Hobby einiger Freaks zu einem Arbeitsgerät geworden, das in unserem Alltag bestimmte Funktionen erfüllen soll. So ist es Herrn Müller ziemlich egal, ob das gute Teil noch MP3 Files abspielen kann. Sein einziges Ziel ist, die täglichen Tabellen im Büro zu erstellen. Frau Meier interessiert es weiterhin nur, dass die ganze Korrespondenz mit dem PC jeden Tag erstellt werden kann. Wer braucht den ganzen restlichen Quatsch? Mit diesen Vorzeichen macht es durchaus Sinn, für bestimmte Funktionen ein Spezialgerät anzuschaffen, und sei es nur ein Terminplaner, der mit seinem tollen 10cm Farbdisplay und seinem handlichen Format jeden PC das Fürchten in Sachen Funktionalität und Flexibilität lernt.

Aber das dies nun das Ende der PC Ära sein soll? Nein, das denke ich nicht. Der Walkman oder Diskplayer haben die Stereoanlagen auch nicht verdrängt. Es gilt einfach nur: Jedem das Gerät das er braucht. Der PC ist nicht die Universallösung für jeden. Und er eignet sich auch nicht wirklich für alles. Und noch etwas sollten wir nicht vergessen: Der PC ist heute nichts spezielleres als die Mikrowelle zu Hause, ein reiner Gebrauchsgegenstand, den man benutzen kann aber nicht muss. Und mit dieser Transformation haben sich auch die Menschen, die Benutzer der PC geändert. Vom Freak zum Ottonormalbenutzer. Vom Träumer zum Realist. Und so hat sich eben auch der Markt verändert...

Vielleicht ist eben doch eine kleine Ära vorbei... die der Freaks, die der Computerclubs, die der IT Pioniere. Diese lebt nur noch bei der kleinen Minderheit weiter, die diese Anfangszeiten noch erlebt und/oder sie nicht vergessen haben. Na ja, es ist so wie bei den Autos: Ja damals, das war eine tolle Zeit!

In diesem Sinne,
Euer Sacha Hofer (sacha@hofer.com)

Atari Classic: der Atari 900 XLF und der Atari 1200 XL

Wir wollen Heute in der Atari Classic 2 Computer der Atari Geschichte behandeln. Als erstes betrachten wir den letzten Wurf der 8 Bit Atari Generation, den 900XLF oder 65 XE, der den Anfang dieser Generation markiert. Zweitens werden wir einen Blick auf Atari's 1200XL werfen, einer der grösseren Flops in Ataris Geschichte.

DER ATARI 900XLF

Der Atari 65XE wurde zusammen mit dem 520ST an der CES in Las Vegas 1985 präsentiert und war als direkter Nachfolger des Atari 800 XL gedacht. Mit dem Kampfpreis von $99.99 Dollar gelangte er anschliessend in den Verkauf. Der 65XE war 100% kompatibel mit der 400/800 Atari Linie sowie seiner Peripherie (eine Eventuelle Tranlator Disk konnte im Notfall benutzt werden, eine Tatsache, die den meisten Atari User nicht unbekannt ist). Der 65 XE besass wie der 800 XL 64 KB Ram und alle bekannte Custom Chips aus dieser Reihe. Speziell war in diesem Gerät wiederum der Freddie Chip, der serienmässig eingebaut wurde. Als Information: der Freddie Chip ist eine MMU (Memory Management Unit), die mehrere Speicherbänke verwalten kann.

Die neue XE Computer Linie brachte auch ein neues Design in die 8 Bit Welt mit, die sehr stark an die ST Reihe erinnerte. Im Gegensatz zum 800XE, der Europäische Version des 65XE, besass die US Version (Modell 65XE) keinen PBI bzw. ECI Anschluss. Er gab somit keine Möglichkeit, eventuelle Erweiterungen für den PBI Port am 65XE zu betreiben. Beim grossen Bruder, dem 130 XE, gab es keine länderspezifische Unterschiede.

Beim betrachten der turbulenten Atari Jahre 1984 und 1985 fällt auf, dass zwischen Juli 1984 und Januar 1985 Atari Engineers die Basis für den 65XE gelegt haben. Es liegt weiterhin auf der Hand, dass die letzte Version des Atari 800XL, auch als 800XLF bezeichnet und nur in Europa verkauft wurde, im Prinzip nichts anderes als der 65 XE im alten Kleid ist. So besitzt diese Version die meistens Verbesserungen, die auch im 65 XE zu finden sind. Wir finden den Freddie Chip sowie Verbesserungen an der Video Hardware. Mit diesen Informationen können wir uns auch erklären, warum der 65XE zuerst den Namen 900XLF trug. War er doch der direkte Nachfolger der XL Linie. Einen weiteren Hinweis finden wir auf den ersten 65XE Motherboards. Diese sind nämlich alle mit 900XLF angeschrieben.

Der 65XE läutete die letzte Atari 8 Bit Reihe ein, die XE Modelle. Diese besitzen ein optimiertes Layout, weniger und effizientere Chips und sind somit Konstengünstiger zu Produzieren. Ein typisches Merkmal für eine Modellreihe, die das Ende ihrer Existenz erreicht hat und eine glorreiche Geschichte beenden, die mit dem Atari 800 ihren Anfang ende der 70er Jahre fand.

DER ATARI 1200XL

Im Jahre 1982 wurde von Atari das Nachfolgermodell der 400/800 Reihe vorgestellt: der 1200 XL. Der 1200XL gilt als der Computer, der wahrscheinlich das beste Keyboard aller Atari Computer besass. Neu bei diesem System sind vor allem die eingebaute HELP Taste sowie 4 weitere Funktionstasten, die separat programmierbar sind. Die Help Taste war vor allem für Programmierer gedacht, die eine Online Hilfe in Ihren Programmen anbieten wollten. Eine sehr benutzerfreundliche Entscheidung. Ein weiterer positiver Aspekt ist der an der linken Seite vorhandenen Cartridge Port, der sehr einfach zu erreichen war. Links am Computer befinden sich auch die Joystick Ports sowie der Einschaltknopf. Alle andere Kabelanschlüsse befinden sich an der Rückseite des Gehäuses. Wiederum sehr Benutzerfreundlich angelegt.

Leider fielen bei dem 1200XL vor allem seine negativen Seiten auf. Ein grosses Problem war sein "Closed Box Design", das Erweiterungen nicht erlaubte. So besitzt er keinen Port zum Systembus, keine Erweiterungsmöglichkeiten des Speicher sowie nur 2 Joystickports. Weiterhin fiel das Modell durch ein schlechtes Videobild auf. Weit schlimmer sind jedoch die Kompatibilitätsprobleme des Modells. So lief sehr viel Software, sogar Atari eigene, nicht. Zu diesem Zeitpunkt sicher ein fatales Problem für Atari. Leider kamen auch einige Inkompatibilitäten am Cartdrige Port zum Vorschein, der bestimmte Module nicht akzeptierte. So erstaunt es nicht, dass der 1200XL ein Flop wurde und direkt dazu beitrug, die Verkäufe des Atari 800 zu erhöhen. Den interessierten Atari Benutzer war der 1200XL schlicht zu unflexibel und unsicher.

Atari wollte mit dem 1200XL die sogenannte Atari Serie 1000 einführen. Die Reihe hatte vor allem das Ziel, den Consumer Bereich mit preisgünstiger Massenhardware zu versorgen und war weniger für den "Hobbymarkt" gedacht, den Atari mit dem 800 Modell bisher bediente. So erstaunt es nicht, dass Atari vor hatte, lieber unflexible aber kostengünstige Computer auf den Markt zu werfen. Der schnelle Flop des 1200XL zwang jedoch Atari zum umdenken. Dieser Prozess war gleichzeitig der Startschuss für Ataris neue Generation: die XL Reihe mit dem 600, 800 und 1400 XL. Es bleibt noch festzustellen, dass in dieser Zeit (1982) durchaus auch Pläne vorhanden waren, den 800 zu modernisieren und als Supercomputer mit 256KB Ram auf den Markt zu bringen. Da diese Ideen zu stark im Kontrast mit der Massenware 1200XL waren, wurde leider dagegen votiert. So bleibt uns der 1200XL als Versuch Ataris in Erinnerung, den Massenmarkt zu erobern. Im Prinzip keine schlechte Idee, wenn man den Erfolg des C64 betrachtet der im gleichen Jahr auf den Markt kam, durch die verschiedenen Problemen jedoch nicht realisierbar. Vor allem die Softwareprobleme beendeten diesen Traum sehr schnell. Schade auch, dass Atari keine Doppelstrategie verfolgte und neben dem Massenmarkt auch einen 800 für Profis entwickelte.

Bis zur nächsten Atari Classic!

Sacha Hofer (sacha@hofer.com)

CD-Test

Halli hallo!
Auch in dieser Ausabe geht es wieder munter weiter mit den Tests der Audio-CD`s von Andreas Magenheimer. *Da es ja immer schön der Reihe nach* geht kommen jetzt die Gamesound-CD`s Nummer 5 und 6 dran!

Gamesound CD Nummer 5:

Natürlich befinden sich auch auf dieser CD wieder satte 36 Musikstücke!

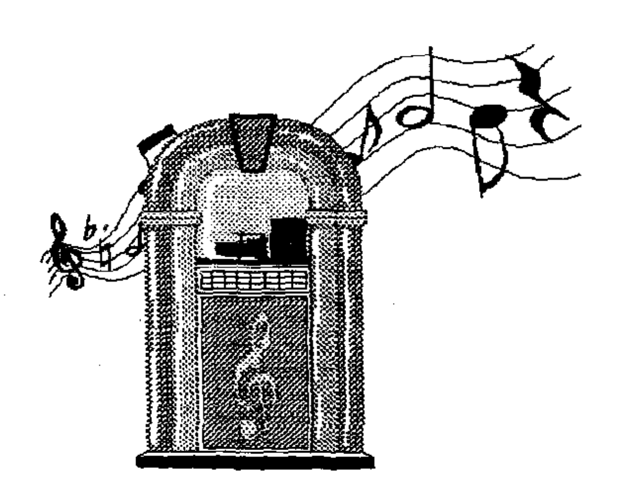
1) Enrico 1+2
2) Rebound
3) Morning Song
4) Deflektor
5) Tower Toppler
6) Thunderfox
7) Into the Eagles Nest
8) Airball
9) Karateka
10) Crystal Castles
11) Blood Fighter A
12) Blood Fighter B
13) Vicky A
14) Vicky B
15) Snowball
16) Diamonds
17) Astrochase
18) Shamus (Case1)
19) Leggit
20) M.U.L.E.
21) The Domain of the Undead
22) Die Niebelungen
23) The Last V8
24) Ninja
25) Dickory Dock
26) Bruce Lee
27) O`Rileys Mine
28) Pieman
29) Axis Slotmaschine
30) Tagalon
31) Wloczykij
32) Cavehunt
33) The Goonies
34) The Halley Project
35) Cultivation
36) Chromatics

Gesamtlaufzeit: 62.05 Minuten

Ich muß ehrlich zugeben das ich nicht alle diese Spiele kenne, von The halley Project, Morning Song und Dickory Dock habe ich noch nie etwas gehört, aber was soll`s, hier soll ich ja nur die Musik testen und die ist auf dieser CD wirklich sehr gut! Wirklich miese Songs sind kaum dabei, gerade mal Deflektor, Crystal Castles und Karateka gehören in die untere Schublade.

Dagegen können Rebound, Blood Fighter, Vicky, Domain of the Undead, Last V8, Tagalon, Cavehunt, The Goonies, The Halley Projekt, Cultivation und Chromatics wirklich gefallen. Besonders interessant ist auch die Umsetzung eines klassischen Stückes das in gleich 2 Varianten als Titellied von "Die Niebelungen" und "Chromatics" vorliegt. Der große Rest ist teilweise auch nicht übel, aber es fehlt halt der letzte Touch um als Hit durchzugehen.

Diese CD ist bisher die Beste der Gamesound Serie und ist daher wirklich die 5.00DM Wert.



CD-Test

So, weiter geht's mit dem CD-Testen, die Gamesound CD Nummer 6 wartet auf uns und nach dem guten Abschneiden von Nummer 5 bin ich doch schon recht gespannt ob diese CD mit der Nummer 5 mithalten oder sie vielleicht sogar noch übertrumpfen kann. Auf jeden Fall sind auf dieser Scheibe diese Titel drauf:

Gamesound CD Nummer 6:

----

1) Pacman Fieber
2) Plastron
3) Phantom
4) Loriens Tomb
5) Necromancer
6) Final Legacy
7) Dark Chambers
8) Mario Bros
9) Summer Games
10) Barnyard Blaster
11) Hardball
12) Fred
13) Kernaw
14) Lasermania
15) Midnight
16) Mission Shark
17) Lapis Philosophorum
18) Mikes Slotmachine
19) Screaming Wings
20) Zorro
21) Sisyphos (Demo)
22) Sisyphos (Game)
23) T-34
24) Jurassic Park II
25) Knock
26) Operation Blood
27) Special Forces
28) Swiat Olkiego
29) Rycerz
30) Pooyan
31) 221b Baker Street
32) Tobot
33) Bros
34) Rockford
35) Bounty Bob strikes back A
36) Bounty Bob strikes back B

Gesamtlaufzeit 62.22 Minuten

Anders als bei CD 5 ist hier kein Spiel mit dabei das ich nicht kenne. Durch die bekannten Namen habe ich gleich heftige Erwartungen in diese CD gesetzt und ich wurde auch nicht enttäuscht. Wirkliche Ohrquäler sind eigentlich nicht mit drauf, gut, es gibt wie immer eine ganze Menge Durchschnitt, aber durch den hohen Anteil an Polengames ist schon ein solider Grundstock an toller Musik vorhanden (die Polen haben das mit dem Sound halt so richtig drauf!). Aber halt, nicht nur Polengames haben einen Klasse-Sound, wie man bei Plastron, Sisyphos, Lapis Philosophorum, Loriens Tomb und nicht zuletzt der munteren Melodie von Pooyan hören kann! Doch ein ganz besonderer Clou ist wohl der gesungene Pacman-Schlager, der mit vielen Geräuscheffekten aus den Spiel untermalt ist (wo hat Andreas den wohl her?) War die CD 5 schon sehr gut ist diese hier bisher das absolute Highlight der Serie und ich wage zu bezweifeln das die letzten CD's die Gamesounds Nummer 6 vom ersten Platz verdrängen können! Wer diese CD nicht hat ist selbst dran schuld!

Soweit also zu den CD-Tests dieser Ausgabe. Die vorgestellten CD's könnt Ihr bei Andreas Magenheimer unter dieser Adresse für je 5DM bestellen:

Andreas Magenheimer
Rechenmühle 2
55232 Alzey

Neue Public Domain Software

PD-Ecke von Sascha Röber

Hey Leute!
Auch in dieser Ausgabe gibt es wie immer ein paar neue PD's die auf Euch warten. Es ist wieder eine bunte Mischung bei der bestimmt für jeden Geschmack etwas dabei ist und ich bin immer wieder überrascht wie gut PD-Software oft ist. Es lohnt sich wirklich mal einen genaueren Blick darauf zu werfen.

Manga Pix 5+6

Mangafreunde kommen noch einmal auf Ihre Kosten, denn mit dieser Disk gibt es wieder 20 neue vom PC konvertierte Bilder in Manga-Art. Es ist die vorerst letzte Disk dieser Reihe, aber da danach eine große Nachfrage besteht werde ich versuchen noch mehr Mangapics für den Atari zu besorgen, für einen PC oder Amiga wäre das aber erheblich leichter!



XLE-Mag Nr. 9

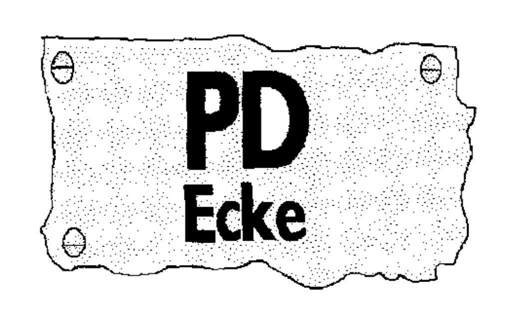
Andreas Magenheimer hat trotz aller Uniprüfungen und sonstiger Hindernisse wieder alle Hebel in Bewegung gesetzt um die Atari-Welt mit neuen Infos, Tests, Tips und vielen anderen interessanten Texten zu versorgen. Darüber hinaus findet man auf der Disk auch wieder 2 Spiele, 2 kleine Anwenderprogramme und 2 Demos, also hat auch diese Ausgabe wieder für jeden etwas zu bieten. Achtung: Das XLE-Mag benötigt eine DD-fähige Floppy!

Dream Vision V 1.0

IFF-Bilddateien waren bisher nur auf größeren Computern darstellbar, doch jetzt kann auch unser kleiner Atari solche Grafiken anzeigen. Das Dream Vision Programm macht dies mit einem einfach zu bedienenden Menü möglich, allerdings benötigt man schon etwas mehr als einen "normalen" Atari um das Programm nutzen zu können. Neben einer DD-fähigen Floppy braucht man auch eine RAM-Disk mit mindestens 192KB, dann kann man ohne Probleme loslegen. Die Ladezeiten der einzelnen Bilder betragen jedoch trotz Speedy-Floppy noch ca. 1-2 Minuten. Zwei Grafiken sind bereits mit auf der Disk, weitere gibt es in diversen PD-Bibliotheken!

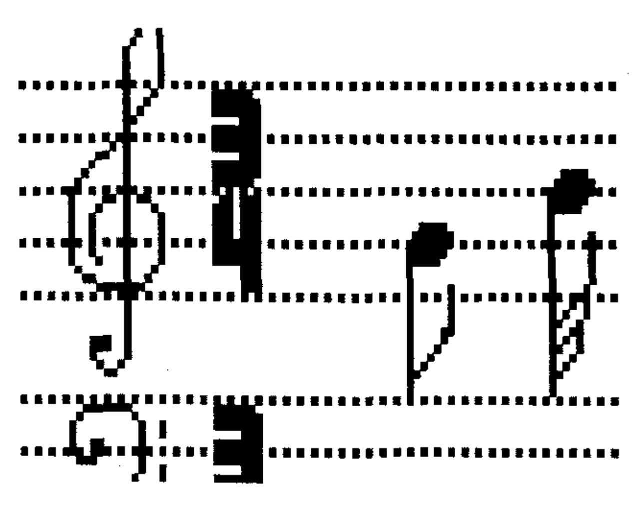
Sample Mix Collection #1

Demofans dürfte der Name DARKLORD of XL sicher von den ein- oder anderen Demos her bekannt sein, doch die wenigsten Wissen das eben dieser Darklord auch am Amiga recht fleißig ist. Nun hat der gute Mann 3 Amigasounds



Neue Public Domain Software

teilweise gesampelt und da man schlecht ein komplettes MOD-Modul als Sample am Atari abspielen kann aus diesen Teilsamples neue Melodien gemixt. Das Ergebnis ist wirklich nicht von Pappe, besonders weil man hier keinen 2-Bit , sondern einen 4-Bit Sampler benutzt hat was man an der Qualität der Samples deutlich hören kann. Musikfans sollten mal ein Ohr `drauf werfen!



Lunacy

Tetris-Spieler sind ja meistens immer auf der Suche nach der wirklich perfekten Version an der alles 100 % so ist wie sie es sich vorstellen. Ob der Tetris-Clone Lunacy nun perfekt ist weiß ich nicht, aber er ist sehr gut, bietet tolle Farben und als besonderen Clou kann man sich die Hintergrundmusik aus 3 Stücken aussuchen. Bei solchen Möglichkeiten kann man wirklich mit Spaß vor sich "Hinklotzen"!

Games Quartett 2

Auch auf dieser Disk befinden sich wieder 4 Spiele, wobei die Disk eindeutig den Rollenspielern unter Euch gewidmet ist, da es sich komplett um Rollenspiele handelt.

- Kookys Quest

Dieses kleine Rollenspiel ist sehr einfach zu spielen, da es nur hin und wieder mal einen Tastenbefehl benötigt und ansonsten mit dem Joystick gespielt wird. Ein gutes Training für schwerere Dungeons!

- Atari Rogue

Dieses Rollenspiel rückt schon etwas weiter in die Richtung der Profigames vor. Die Steuerung ist zwar auch erfreulich einfach, es gibt aber schon viele verschiedene Gegner mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen und man kann neben diversen Waffen auch Magie anwenden!

- Dragon Quest

Mit diesem Rollenspiel haben wir die Klasse der Anfängergames verlassen, denn bevor man hier in die Schlacht ziehen kann heißt es erstmal einen eigenen Helden zu erschaffen. Es stellt sich schnell heraus das ein waschechter Held nicht so ohne weiteres aus nichts gezaubert werden kann, daher ist Geduld beim Charakterdesign sicher vom Vorteil für das weitere Spiel. Ansonsten bietet das Game solide Rollenspielaction für Ultima-fans denen es nichts ausmacht mal eine Woche an einem Spiel zu sitzen!

- Adv. Generator

Mit diesem kleinen Tool lassen sich schnell eigene 1-Screen Rollenspiele erstellen, Speichern und auch gleich Probespielen. Man kann verschiedene Monster, Schätze, Waffen und vieles mehr auf dem Screen verteilen und um schnell mal ein Spiel zu spielen sind auch schon 3 fertige Screens mit auf der Disk.

Das waren nun also unsere neuen PD`s für dieses mal. Wie immer kostet eine PD-Disk 2 DM, Bestellungen könnt Ihr per Telefon 0171-9254660 oder schriftlich an die Magazinadresse aufgeben. Bis zum nächsten mal! Sascha Röber



PD-Mag 2-2001

Und wieder einmal ist es vollbracht, ein neues PD-Mag ist fertig! Doch in dieser Ausgabe ist nicht alles wie immer , natürlich sind wieder jede Menge Softwaretests, Tips und Tricks , ein neuer Teil des Basickurses , Leserbriefe , aktuelle News und all die anderen bekannten Serien mit dabei, aber es gibt auch noch neues, denn Andreas Magenheimer startet in dieser Ausgabe seinen brandneuen Workshop zum Thema Leveleditoren und damit gleichzeitig einen neuen Wettbewerb! Workshop und Wettbewerb in einem, das hat es bisher noch nie gegeben und sowohl Andreas wie auch ich hoffen, das diese neue Idee gut bei Euch ankommen wird. Natürlich geht es auch in dieser Ausgabe nicht ohne eine gehörige Ladung PD-Software, also lasst uns man sehen was es da so alles gibt!

- CSM Editor – Der ist ja immer dabei
- FL – Unser spezieller Fileloader für alle Maschinensprachprogramme
- Killzone – Ein unterhaltsames Ballerspiel für 2 Spieler
- Darkstar – Ein etwas anderes TRON, bei dem man Rechtecke einsammeln muss ohne in die eigene Strahlenmauer zu donnern.
- Bounder – Ein tolles Dart-Spiel mit verschiedenen Disziplinen
- Mensch ärgere dich nicht – Sehr gute Brettspielumsetzung
- Galactic – Eine flotte PD-Version von Galaxian
- Stone Mine – Einfaches Bergbauspiel in dem man alle Diamanten bergen muss.
- Monopoly – Ebenfalls eine tolle Umsetzung eines Brettspiels
- Dandy 2 – Neue Level zum bekannten Dungeon-PD-Hit, direkt als Bootdisk spielbar!
- Software zur Atari Game Clone Serie: Atatris, Fortress und Hot Block, 3 irre gute Tetris-Clones!
- Cruncher – Ein leicht zu bedienendes Packer und Linker-Programm von Magnus, komplett mit ausführlicher Anleitung auf der Magazindisk
- Nexcess – Eine sehr interessante kleine Demo mit flotten Effekten

Wie Ihr seht ist auch diese Ausgabe mal wieder vollgepackt mit allem was das ATARI-Herz begehrt. Da sollte eigentlich auch die inzwischen schon recht warme Jahreszeit kein Grund sein um Euch vom Computer fern zu halten. Wenn Ihr immer noch zu denen gehört die das PD-Mag nicht abonniert haben wird es jetzt Zeit eine Karte zu schreiben oder das Telefon zu zücken und Euch diese Ausgabe zu bestellen, sonst verpasst Eure Floppy eine ganze Menge tolles Futter!

Best Nr.PDM 2-2001 , 9.00DM

Aktuelle Produkte

Wie Ihr sicher schon in den News gelesen habt sind die von Andreas Magenheimer und mir in Polen bestellten Games pünktlich eingetroffen sodass ich Euch in dieser Ausgabe jede Menge Neuvorstellungen präsentieren kann. Ich werde jetzt aber erst mal nur 3 Spiele etwas unter die Lupe nehmen und danach gibt es dann noch eine Liste der neu eingetroffenen Games, alle Spiele kurz anzutesten würde viel zu viel Platz benötigen, das hole ich lieber in den nächsten Ausgaben nach!

Barbarian



Wer schon immer mal so richtig draufhauen wollte ist mit diesem Spiel bestiommt gut beraten, denn in Barbarian kämpft man als Conan-Verschnitt in einer Art Turnier gegen einen Gegner nach den anderen. Ziel ist es natürlich dem anderen das Lebenslicht auszublasen. Ob man dies mit dem Schwert, Fußtritten oder einem gelegentlichen Kopfstoß macht ist dabei egal, wichtig ist nur das der Gegner alle Lebensenergie verliert. Die Grafik des Spiels ist weitgehend mit der C-64 Version identisch, die Kämpfer sehen sehr gut aus und sind fließend animiert. Leider wurde bei den Farben etwas gespart, jeder Level (Zweikampf) hat immer nur eine Farbe mit den dazugehörigen Abstufungen, aber bei diesem hektischen „hau druff" Spiel hat man kaum Gelegenheit sich darüber zu ärgern. Das Spiel ist recht schwer, macht aber trotz der Brutalität viel Spaß! Leider wurde der schöne „Kopf ab" schlag den man von der C-64 Version her kennt nicht mit ins Spiel übernommen, ansonsten ist es aber eine sehr gute Umsetzung!

Diskette, Preis 15.00DM

U 235



Wer meint dieses Spiel hätte etwas mit U-Booten zu tun liegt voll daneben, es handelt sich eher um ein Spiel in der Art von Atomics oder Chromatics, in dem man verschiedene Bausteine (Elemente) zusammenbringen muß um sie verschwinden zu lassen. Dabei reagieren alle Elemente unterschiedlich, es gibt welche die sich erst auflösen wenn sie mit 3-4 Steinen einer Art beschossen werden, dann gibt es solche die sogar beim Aufprall an der Spielfeldbegrenzung verschwinden und wieder welche, die man überhaupt nicht bewegen kann. U 235 ist ein sehr kniffeliges Denkspiel mit brauchbarer Grafik und gutem Sound, das für so manche Stunde besten Kopfrauchens gut sein dürfte!

Aktuelle Produkte

Mir hat U 235 sehr gut gefallen und wer mal etwas anderes als Action oder Jump and Runs spielen möchte sollte mal einen Blick darauf werfen.

Diskette, Preis 15.00DM

Turbican



Hier haben wir mal wieder einen typischen Vertreter der Polen Jump- and Runs! In Turbican muss man versuchen einen kleinen Geist durch ein Spukschloss zu steuern, ohne dabei sein Geisterleben zu verlieren. Unser kleiner Geist darf weder auf spitze Lanzen treten oder fallen, noch sich von den verschiedenen Gegnern berühren lassen, sonst ist eines der 4 Leben futsch. Die Grafik ist recht bunt und schön gezeichnet, die Spielfigur lässt sich relativ genau steuern und der Sound ist wie bei den meisten Polengames wirklich klasse. Alles in allem ein solides Spiel das Fans dieses Genres sicher gefallen wird.

Diskette , Preis 15.00DM

Hier nun die Liste der brandneuen Polengames. Achtung Werbeaktion! Alle Spiele kosten bis zur nächsten Ausgabe 15.00DM, danach wird der Preis auf 18.00DM steigen!

Change
Loriens Tomb
Hawk Moon
Dagobar
Kernaw
Streets
Skarbnik
Saper
Hans Kloss
Kult
Major Bronx
Neron
Turbican
U 235
Barbarian
Fatum
Fire Power
Darkness Hour
Vicky
Lasermania + Robbo Const. Kit
Robbo
Humanoid
Hydraulic + Snowball
Inside
Fire Stone
Starball
Adax
Captain Gather
Rycerz
Rockman

Außerdem sind immer noch einige der 5.00DM Polengames am Lager, schaut doch einfach mal in den Katalogteil!

Aktuelle Produkte

DISK LINE 60

Man soll es nicht glauben, aber die DISK-LINE ist jetzt tatsächlich bei ihrer 60. Ausgabe angelangt! Zu diesem Anlass befinden sich auch einige Programme in der Ausgabe, die man sonst nicht alle Tage findet. Zuerst hätten wir da SRUNCH/UNSRUNCH, mit dem man den Inhalt einer gesamten Diskette packen und in eine Datei umwandeln und natürlich auch wieder zurückverwandeln kann – so was kann ungeheuer Platz sparen! Nützlich ist auch das von Dieter Gretzschel geschriebene Programm BENZINVERBRAUCH RUCK ZUCK, mit dem man ganz schnell und einfach seinen durchschnittlichen Benzinverbrauch errechnet bekommt. Spielefans werden beim Spiel THE CASTLE Mühe haben, ihre Burg zu verteidigen und Musikfans kommen mit dem MASIC-Lied LUTHER´s BOOGIE auf ihre Kosten. Und natürlich präsentiert Euch die DISK-LINE wieder ein paar Grafik-Leckerbissen in Form vom 8. Teil des DISK-LINE-Viewers mit 256 Farben-Bildern sowie einige neue Sampler mit dem bereits 13. Teil von SAMPI, in dem auch Fred Feuerstein wieder einen zum besten gibt. Da kann also das Motto nur lauten: Diese steinstarke Ausgabe besorgen, ins Laufwerk einlegen, starten und Spaß haben!
PS: Wie wäre es mal wieder mit ein paar Einsendungen? Neue Software bedeutet noch mehr unterhaltsames Vergnügen!

Best. Nr. DL 60, 7.00DM

Hint Hunt Book Band 3

Es hat unheimlich lange gedauert genug Tips, Karten und Adventurelösungen zusammenzukratzen um noch einen dritten und damit vorerst letzten Band der Hint Hunt Book-Serie zusammenzustellen, aber jetzt ist es tatsächlich vollbracht.

Auf 30 Din A-4 Seiten findet Ihr diesmal von der Anzahl her viel weniger Tips als in den ersten beiden Bänden, dafür haben wir aber keine Freezerpokes oder so etwas, sondern nur Tips die man direkt nutzen kann, Lösungen zu 14 Adventures, mehr als 10 A-4 große Karten zu diversen Polen Jump and Runs und noch einige sehr ausführliche Tips zu diversen anderen Games.

Wer also seine Tipp-Sammlung noch nicht komplett hat kommt um dieses Buch nicht herum.

Best. Nr. HHB3, 10.00DM



Leser-Story

Die drei Seiten

von Glen Morton



Was ich nun schreibe ist die reine Wahrheit. Nichts wurde erfunden oder dazugedichtet. Auch schreibe ich dies im Vollbesitz meiner geistigen Fähigkeiten. Wobei gerade das in Abrede gestellt wird und ich deswegen im Hochsicherheitstrakt der so ziemlich bestbewachten psychiatrischen Anstalt unseres Landes sitze.
Alles begann damit das ich als Austauschstudent ein Semester in den USA verbrachte. An der Miskatonic Universität in Arkham Massachussets wollte ich mein Wissen in den Bereichen Parapsychologie und Dämonologie erweitern und die Miskatonic Universität war in diesen Gebieten eine wahre Schatzgrube. Mir persönlich war keine Uni oder Bücherei bekannt die über solche Mengen an Literatur , egal welcher Thematik, verfügte. Ich verbrachte die meiste Zeit in der Bibliothek, wodurch die Kontakte zu den anderen Studenten natürlich sehr gering waren. Aber das machte mir nicht all zu viel aus, da ich sowieso nicht als der Partylöwe galt. So verging das Jahr. Am letzten Tag meines Semesters begab ich mich noch einmal (wie eigentlich fast jeden Tag) in die Bibliothek. Nur das ich nicht mehr in den zum Teil steinalten Büchern und Folianten lesen wollte. Ich wollte lediglich noch einmal diesen Hauch des Wissens in mich aufnehmen der diese Räume umgab. Ich ging an den Regalen vorbei und blieb plötzlich überrascht stehen. In einem der Regale stand ein Buch das ich noch nie vorher gesehen hatte. Ich zog es aus dem Regal. Es war sehr schwer. Der Einband bestand aus Leder und auf dem Deckblatt stand :

Necronomicon

Unter dem Wort prangte ein Drudenfuss. Ich schlug das Buch auf. Es war in einer mir unbekannten Sprache verfaßt. "Schade das ich keine Zeit mehr habe" dachte ich. Die Schrift sah orientalisch aus. Ich blätterte in dem Buch und alleine die Zeichnungen in diesem Buch reichten nach wenigen Seiten aus das ich fast angewidert den Einband wieder zuklappte. Ich wollte es schon wieder in das Regal stellen als mir etwas auf den linken Fuß fiel. Ich blickte nach unten. Es waren ein paar zusammengefaltete Blätter. Ich schob das Buch ins Regal und hob die Blätter auf. Es waren 3 Seiten aus dem Necronomicon. Ich faltete sie zusammen und wollte sie in das Buch zurücklegen. Aber dann überkam mich der Gedanke sie als Erinnerung mitzunehmen. Heute habe ich die Vermutung das es nicht mehr mein eigener Wille war der mich damals geleitet hat. Aber so war das Grauen nicht mehr aufzuhalten.
Nach meiner Ankunft mußte ich natürlich meinen heimischen Studienkollegen aller erzählen, was ich in den Staaten so getrieben hatte. Da sie mich allerdings kannten

Leser-Story

waren Peter Winslow, Perci Collins, Alvin Ganzer, Maud Orwell und Cora Bendix nicht übermäßig enttäuscht das mal wieder nur wenig zu berichten war. Irgendwie kam dann das Gespräch auf das Necronomicon und die drei Seiten. Alvin bat mich ihm die Blätter einmal zu zeigen. Aufgrund seines Sprachstudiums war er in der Lage die Sprache zu entziffern. Es war ein arabischer Dialekt. "Es handelt sich um eine Beschwörung die Tote aus den Gräbern holen soll welche dann die Feinde dessen vernichten der sie beschworen hat". Alvin gab mir die Blätter zurück. "Kannst Du mir den Text übersetzen? Es müßte doch auch funktionieren wenn man es in Englisch ausspricht". Peter runzelte die Stirn. "Du hast doch wohl nicht vor dich auf einen Friedhof zu setzen und irgendwelche Toten zu beschwören. Welche Feinde willst Du denn überhaupt vernichten?" "Glaubst du denn ernsthaft das es funktioniert?" fragte ich. Cora meinte "Es wird natürlich nicht funktionieren, aber es wäre doch mal etwas anderes. So richtig schockmäßig!" Wir scherzten noch eine ganze Zeit herum und alle waren überrascht das ich auf so eine Idee gekommen war. Alvin übersetzte das Ganze. Am nächsten Abend trafen wir uns und gingen um kurz vor 22 Uhr zum Friedhof. Ich hatte alles für die Beschwörung besorgt. Was ich dafür brauchte stand in der Übersetzung der drei Seiten. Kurz vor Mitternacht waren die Vorbereitungen abgeschlossen. Drudenfuss, schwarze Kerzen, Schalen mit Tierblut, Kräuter, Knochenstaub. Wahrscheinlich würde es unserem Biologieprofessor gar nicht auffallen das der kleine Finger an der rechten Hand des Gerippes das in seinem Büro stand fehlte. Ich setzte mich in die Mitte des Drudenfußes. Perci Collins sagte " Wenn es klappt machen wir mit unseren Untoten Freunden einen drauf!" Maud Orwell meinte " Ich habe eigentlich etwas anderes vor als mit Zombies einen drauf zu machen" und warf Peter Winslow einen eindeutigen Blick zu. Der grinste und sagte " Dann laßt uns anfangen , ich glaube heute wird die Nacht sehr interessant". Ich begann zu lesen. Nichts geschah in den ersten Momenten als ich geendet hatte. "Wußte ich doch daß das Ganze nur Hum..." weiter kam Cora Bendix nicht, denn plötzlich glühte der Drudenfuß auf. Es war ein interessantes Schauspiel. Alle blickten fasziniert auf den Drudenfuß. Niemand achtete auf das was um uns herum geschah. Auf dem Friedhof begann etwas zu Leben was nicht mehr Leben durfte. Überall öffneten sich die Gräber, stiegen die Toten aus der feuchten Erde.

Perci bemerkte es als erster. Er wollte aufspringen aber eine Knochenklaue aus einem Grab neben ihm hielt plötzlich seine Hand fest während die Klaue eines anderen Toten ihm die Kehle zerriß und seinen Schrei in einem blutigen Gurgeln erstickte. Maud und Peter waren starr vor Schreck und die Zombies zerfetzten ihre Körper noch als bereits kein funken Leben mehr in ihnen steckte. Alvin war aufgesprungen und schlug wie ein Berserker um sich. Doch der Schlag eines Zombies mit einem Stein spaltete ihm den Schädel. Cora versuchte zu fliehen. Sie kam keine 5 Meter weit. Die Krallenhand eines Zombies stieß zu. Das Herz schlug noch einige male in der Hand der Horrorgestalt als Cora bereits tot am Boden lag.

Und was tat ich? Gar nichts! Ich war nicht imstande auch nur den kleinen Finger zu rühren. Das Grauen lähmte mich. Nachdem die Zombies ihr grausiges Werk vollendet hatten standen sie im Kreis um den Drudenfuß. Sie warteten auf meine Befehle, wollten meine "Feinde" vernichten. Je länger sie warteten desto ungeduldiger wur-

Leser-Story

den sie. Bis zum Morgengrauen hatten die lebenden Leichen mehrfach versucht mich zu Attackieren. Ihr Zorn wurde immer größer. Aber der Drudenfuß schützte mich vor ihnen. Als die Sonne dann endlich aufging verschwanden die Zombies wieder in ihren Gräbern. Ich saß in dem magischen Zeichen, war umgeben von den Leichen meiner Freunde und den zerstörten und verwüsteten Gräbern. Als mich die Polizei dann abholte faselte ich etwas von Dämonen, lebenden Toten und Beschwörungen. Während der Gerichtsverhandlung saß ich auf der Anklagebank. Man beschuldigte mich während einer Satansmesse meine Freunde auf bestialische Weise ermordet und den Friedhof verwüstet zu haben. Man sprach davon das ich nicht schuldfähig gewesen wäre und so friste ich mein Dasein bis an mein Lebensende in der Psychatrie. Die drei Seiten wurden allerdings nicht gefunden. Weder das Original noch die Übersetzung. Ich fürchte der nächste der das Necronomicon öffnet wird wie ich in diese Dämonenfalle tappen.

ENDE.





Hallo ATARIaner, willkommen zu einer neuen Serie im NGAM. Wie der Titel schon besagt, dreht sich hier alles um Game-Clones, also um Umsetzungen von bekannten und zumeist kommerziellen Titeln auf PD-Basis. Denn nicht nur die nagelneuen PC und Konsolengames sind heute mit 80-120DM ziemlich teuer (und lassen den CD-Brenner überall zum Standart werden), auch die uralten ATARI-Games bewegten sich seinerzeit in dieser Preisspanne. Und so gab es halt nur 2-3 Möglichkeiten diesem Dilemma zu entgehen und dennoch zu seinem geliebten Spielchen zu gelangen. Man konnte die Eltern bequatschen oder sein Sparbuch plündern und so das Spiel auf ehrliche Weise ergattern. Möglichkeit Nummero zwei war beliebter und verbreiteter, man behauptete einfach ein armer Schüler zu sein, der sich das Game partout nicht leisten konnte (oder aber das jeweilige Spiel sein Geld gar nicht Wert war) und begab sich in die norddeutschen Hansestädte , um dort unter schwarz-weisser Totenkopf-Flagge auf einem Schiff anzuheuern.

Tja, zu guter letzt gab es da noch diverse Zeitschriften und Magazine, in denen so manches Listing (zum abtippen) enthalten war. Darunter befanden sich dann auch eine Menge Game-Clones, die dem Original-Vorbild zum Teil in nichts nachstanden oder manchmal sogar besser waren. Anstelle eines Pacman oder Frogger oder anderer kommerzieller Games für über hundert Mark konnte man so einen (fast) perfekten Clone für einige Pfennige erhalten. Besonders schlaue Leute sicherten sich natürlich beides, den Clone und das kostspielige „Original"... Egal, beginnen möchte ich heute mit einem sehr bekannten Spiel ,namens Tetris. Während es das Game auf C-64, Atari ST, Amiga und den Japsen-Konsolen (Nin-ten-do, Sega) als Original zu erwerben gab, mussten wir 8-Bit Atarianer uns mal wieder mit einer Umsetzung zufrieden geben. Doch halt, was sage ich da, eine Unsetzung?!? Nein, es gab und gibt gleich Dutzende Tetris Clones, also wahrlich kaum einen Grund sich eine kommerzielle Version zuzulegen. Für der ersten Game-Clone Corner habe ich mir die Games Fortress, Hot Bloks und Atatris ausgesucht (zum Teil platzsparend gepackt). Mal sehen, vielleicht gibt es einige der übrigen Clones, wie Atatris 2, Walltetris Warsaw Tetris (File oder Bootversion) Cooltris, Tetrix, Speed Puzzler Lunacy Tetris Ultra Tetris etc. in einer späteren Ausgabe. Bis dahin, viel Spaß mit den heutigen Clones die Ihr auf der neuen PD-Mag Ausgabe findet! Andreas Magenheimer



Programmierwettbewerb

Hallo Leute!

Leider ist unser schon so lange laufender Wettbewerb immer noch nicht zu Ende! Seit der letzten Ausgabe sind zwar zwei weitere Programme hier bei mir eingetroffen, aber das sind immer noch zwei zu wenig um endlich die ersehnten 10 Programme zusammen zu kriegen. Deshalb noch ein letztes mal die Regeln: Es gilt, irgendein Programm, ganz gleich ob Anwendung, Spiel oder Demo zu schreiben, dieses Werk an mich zu schicken und dafür ein paar tolle Preise einzuheimsen.

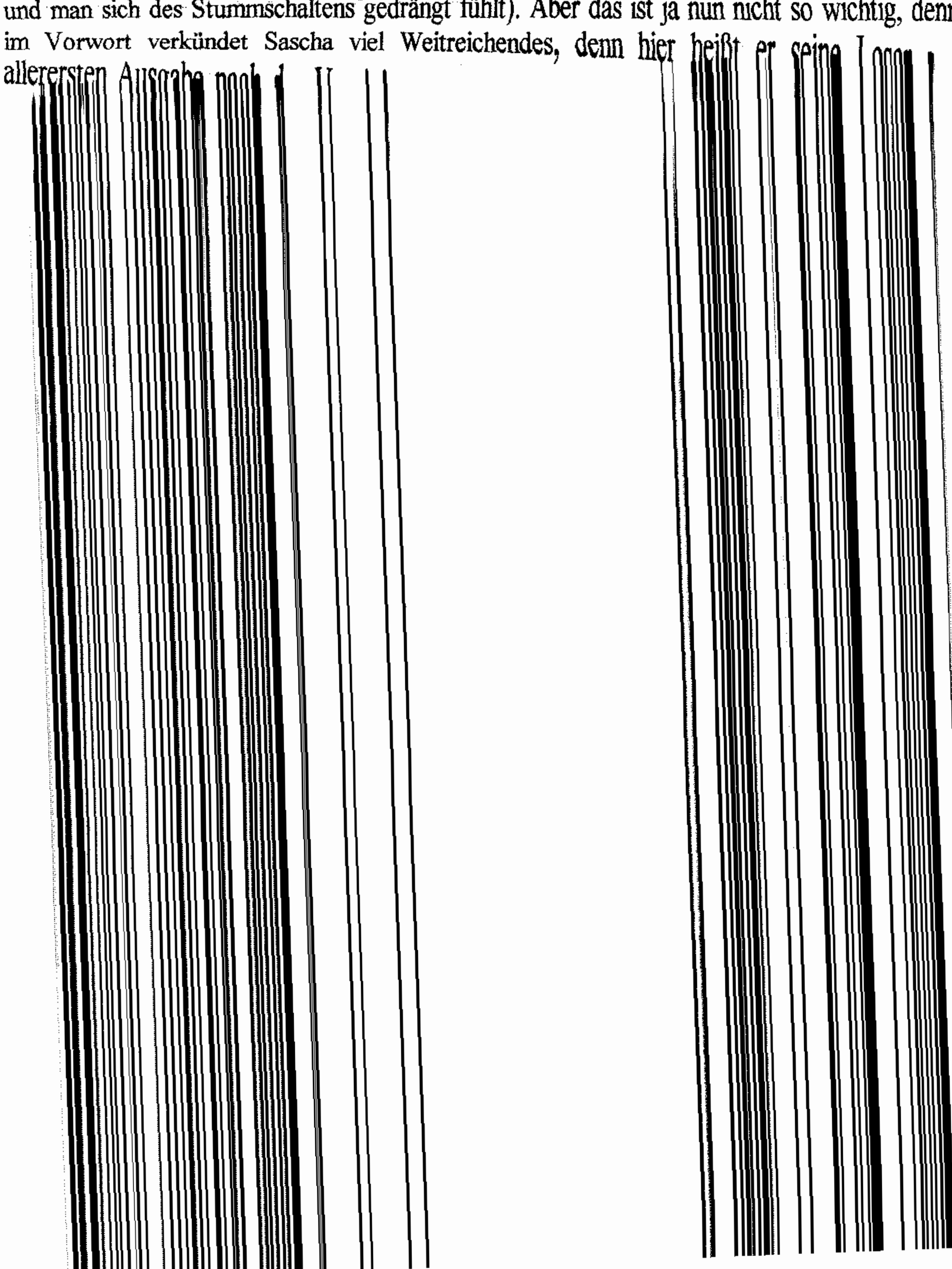
Zu gewinnen gibt es Priese im Wert von satten 400 DM, unter anderem WASEO Audio-CDs, 20 tolle Originalgames, Hint Hunt Books, einen Stereo-Blaster und vieles mehr! Also bitte, lasst uns diese Geschichte bis zur nächsten Ausgabe hinter uns bringen und dann etwas neues Starten, ich zähle auf Euch!

Sascha Röber

PD-Mag 1.2001

Die erste Ausgabe des PD-Mags im wirklich neuen Jahrtausend bahnt sich ihren Weg. Sascha hat wieder keine Mühe gescheut um aus den immer noch unendlichen Tiefen des PD-Ozeans das Beste und Interessanteste heraufzubefördern und so kann man in dieser Ausgabe sehen, was ihm ins Netz ging.

Fangen wir wieder ganz vorn beim Intro an, das sich diesmal als ein altes entpuppt, das bunte Linien auf den Bildschirm zaubert und dabei eine leider nicht allzu gute Melodie im Hintergrund spielt (deshalb nicht ganz so gut, weil sie nach einer Weile etwas schrill klingt und man sich des Stummschaltens gedrängt fühlt). Aber das ist ja nun nicht so wichtig, denn im Vorwort verkündet Sascha viel Weitreichendes, denn hier heißt er seine [illegible] allerersten Ausgabe noch [illegible]



wegen Einsendeflaute keine neuen dazukamen.
Dagegen gibt es jede Menge neuen Lesestoff bei den Softwaretests. Hier kam beim KOMMERZIELL-Text das Spiel Crack Up ans Licht, das eine Variante des bekannten Spiels Arkanoid ist. Und nicht nur das Spiel ist gut, sondern auch IXION, das Sascha deshalb zum Megahit erklärt hat. Als unerträglich musste er dagegen das Spiel Golf-Challenge bewerten, das damit zum Megaflop der Ausgabe wurde. Bei den Oldies war diesmal das Spiel Landscape dabei, viele wird der Name wohl eher an die berühmte Demo mit dem Alphornsound erinnern, aber tatsächlich ist es ein Spiel in der Art von Mirax Force, wo man mit einem Raumschiff über eine Landschaft düst, Energie aufnimmt und ballern muss was das Zeug hält. Mal etwas anderes als Spiele stellt der Text AKTUELL vor, denn hier beschreibt Sascha die CMC-Volume-Trio Disk, wo es die Programmierer geschafft haben, unglaubliche 277 Songs von bekannten Spielen in 3 Demos auf nur einer einzigen Diskette unterzubringen! Die DEMO-CORNER enthält dann noch die BOBS LAND INTRO Grafik Demo, in der große Figuren, auch Bobs genannt, ihren Auftritt haben.

Weiterhin gibt es auch bei der Rubrik „Top Ten“ eine Neuigkeit, denn hier wird noch mal ganz von vorn angefangen, da die Ergebnisse und Einsendungen beider Magazine zusammengeführt werden mussten, und dank 8 Einsendungen gibt es hier schon eine neue Rankliste.

Auch bei den „TIPS“ hat Sascha für neue Informationen gesorgt, denn dank englischer Tipps kann er einige neue bekannt geben und mit den allgemeinen Tricks, für die man keinen Sektoreditor braucht, wird sicher mancher Spielefan weiterkommen.

Es schließt sich dann noch die Rubrik „OUTSIDE“ an und hier gibt es beim BUCHTIP mehr über eine Science-Fiction Geschichte namens APOKALYPSE zu lesen, in der ein Pilot von der Erde durch einen Zufall in der Zukunft landet und hier mit ganz neuen Situationen zurechtkommen muss. Walter Lauer hat dagegen in seinem VCS 2600 CORNER das Spiel INV aus dem Internet aufgespürt, was ein Space-Invaders-Clone darstellt. Und im Filmtip dreht sich alles um den Streifen Final Fantasy, der die Verfilmung eines Computerspiels ist.

Wer bis hierhin die PD-Programme vermisst hat, keine Sorge, die kommen sofort: Neben den in allen Ausgaben enthaltenen CSM-Editor und den Dateilader FL.COM ist eine WIN 95 Demo auf der Diskette, welche Windows ein wenig durch den Kakao zieht (leider überwiegend in polnisch), dazu noch die Sounddemo NAJEBANI und eine TECHNO-DEMO und eine Grafik- und Sounddemo namens XFILES. Damit sind die Demos noch lange nicht zu Ende, denn mit INTUITA ist eine spielbare Demo einer Memory-Version mit an Bord, außerdem das Spiel AMAZING MAZE (wo man es mit einem 3D-Labyrinth zu tun bekommt) und eine weitere spielbare Demo, diesmal von SPIDER. Außerdem gesellt sich noch eine Sounddemo namens OUTER mit 4 Songs dazu und die SMALL DEMO, welche größer ist , als man es dem Namen nach vermuten könnte, denn sie belegt eine Diskseite und stammt von Friday-Soft, hinter dem sich ein recht pfiffiger Programmierer verbirgt.

Fazit: Sascha hat nicht übertrieben, in dieser Ausgabe stecken tatsächlich so einige Neuheiten, und trotz etwas weniger Text in einigen Rubriken sind andere umso besser gefüllt, zudem wird man auf der Softwareseite mit tollen Demos belohnt. Daher kann das Urteil mal wieder nur lauten: Das PD-Mag ist ein Ass, wer es nicht hat, dem fehlt echt was!
Thorsten Helbing (WASEO)

Animania

Battle Angel Alita

Konichiwa, Anime-Fans!

In dieser Ausgabe habe ich mir eine in Deutschland sehr aktuelle Serie vorgenommen, denn Battle Angel Alita wird gerade als deutschsprachiger Manga in Taschenbuchform neu aufgelegt, nachdem die bereits vor einigen Jahren erschienenen A-4 Manga-Alben nicht mehr erhältlich sind.

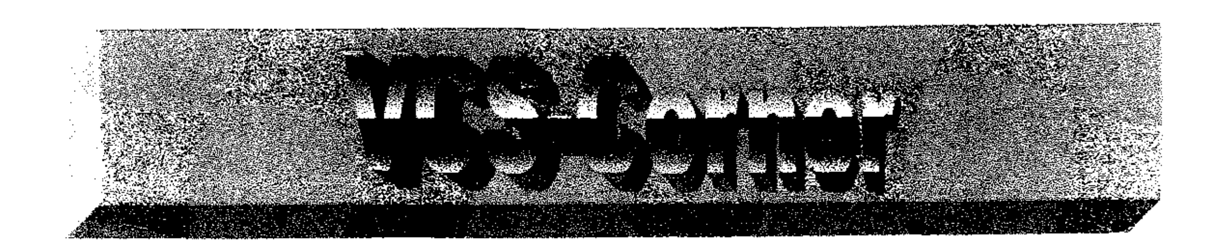
Doch kommen wir zur Story:

Irgendwann ich nicht all zu ferner Zukunft ist die Erde ein recht trostloser Ort geworden und während die Reichen und Mächtigen in einer weit über dem Erdboden schwebenden Stadt residieren, träumen die ausgestoßenen unten auf der Erde davon, irgendwie ein Teil dieses schwebenden Traumes zu werden. Die Stadt "beschenkt" die unter ihr lebenden Menschen ständig mit ihrem Müll der einfach aus großen Schächten nach unten abgeworfen wird und mit einer Ladung dieses Mülls landet der zerschmetterte Körper eines weiblichen Cyborgs unten auf der Erde. Dieser Körper wird vom Mechaniker und Cyborg-Doctor Ido gefunden der es kaum fassen kann daß das Gehirn immernoch lebt! Ido nimmt die eiserne Lady mit zu sich nach Hause und baut Ihr einen neuen Körper. Als sie erwacht stellt sich heraus das sie keine Erinnerung an ihr früheres Leben hat, also nennt Ido sie Alita und entwickelt schon bald väterliche Gefühle für die so zierlich wirkende kleine mit den großen Kulleraugen. Allerdings steckt mehr in Ihr als man erwartet hat, denn durch Zufall findet Alita heraus das Ido nebenbei auch ein Hunter-Warrior, ein Kopfgeldjäger ist. Als Ido schwer in der Klemme steckt greift Alita einen eigentlich weit überlegenen Gegner an und tötet Ihn mit der Schnelligkeit und Effizienz einer perfekten Kampfmaschine. Diese Kampfkunst muß tief in ihrem inneren stecken, denn Ido selbst hätte Alita so etwas nie zugetraut. Wie wird die Geschichte nun weitergehen? Battle Angel Alita ist eine sehr spannende Geschichte mit unheimlich viel Action und atemberaubenden Bildern. Allerdings ist sie auch teilweise recht romantisch und oft scheint ein Happy End in greifbare Nähe zu rücken um dann doch wieder zu zerplatzen wie eine Seifenblase. Die Serie umfaßt 9 Taschenbücher und es gibt einen deutsch synchronisierten Animefilm, der die Geschichte der ersten 3 Mangas in geraffter und leicht veränderter Form enthält (dies ist eine in sich komplett geschlossene Geschichte, so daß der Anime auch logisch endet!).

Der Anime ist etwa 55 Minuten lang und die deutsche Synchro ist sehr gut gelungen,so daß ich diesen Film nur empfehlen kann. Erschienen ist er im Manga-Club Deutschland, kostet ca. 30 Dm und ist in diversen Comicshops oder direkt bei A.C.O.G. erhältlich. Die Manga-Taschenbücher bekommt man ebenso dort oder auch beim Buchladen, hier muß man sie aber erst bestellen! Erschienen sind sie beim Carlsen-Verlag und kosten je 9.95 DM.

Wer harte Action mag ist mit Alita sicher gut beraten. Sanften Gemütern kann ich jedoch nur abraten, denn zerschmetterte Gehirne sind nicht jedermanns Sache!





Miner 2049er Volume 2

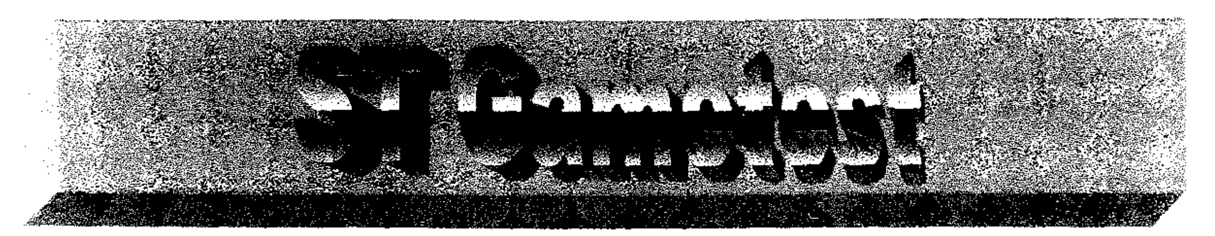
Wie, schon wieder der Miner werden einige sagen? Klar doch, hatte der erste Teil doch einen sehr großen Erfolg mussten nur wenige Monate später der zweite folgen. An der Geschichte hat sich nichts geändert. Man muss nach wie vor eine Mine sichern, indem man über die Plattformteile läuft und den vorhandenen Monstern ausweicht, sowie dem manchmal recht knappen Zeitlimit trotzen. Es werden wie beim Vorgänger 3 Screens geboten , die so ihre Tücken haben. An Grafik und Sound gibt es auch nur Altbekanntes. Gleiches gilt für die Spielbarkeit. Aber wer den ersten Teil mochte, der wird auch den zweiten Teil lieben, gibt es doch drei neue Stages zum Zocken. Hat man diese einmal durchgespielt , so geht es wieder von vorne los, nur schwerer.
Fazit: Ein nettes Leiterspiel, wie der Vorgänger. Wer es mochte wird mit neuen Screens bedient. Es hätten allerdings ein paar Neuigkeiten im Spiel sein dürfen. Noch 'ne kleine Anmerkung zum Schluss: Miner 2049er Vol.2 ist heutzutage nur sehr schwer zu bekommen und Sammler zahlen längst Höchstpreise jenseits der 100 Mark!

The Gambler

Frogger 2 Threedeep

Auch dieses beliebte Spiel fand seine Fortsetzung. Während man beim Vorgänger lediglich einen sich stets ändernden Screen hatte, bekommt man beim Nachfolger glatt satte drei spendiert. Diesmal bleiben einem zwar die Autos erspart, aber man hat es mit einer Szene unter Wasser zu tun, um nachfolgend einen Fluss zu überqueren um dann letztendlich auf dem Rücken einer Ente in eine Luftszene zu schweben, wo man es mit Drachen und Vögeln zu tun hat. Auch muss man in dieser letzten Szene sogar Springen, um den guten Frogger auf seinen Platz zu hieven. Ziel des Spiels ist es, wie beim Vorgänger, seine Frogger an den vorgegebenen Stellen zu platzieren, nur muss man dies bei allen drei Screens schaffen um den nächsten Level zu erreichen. Doch nun zur Bewertung:
Die Grafik ist für VCS-Verhältnisse spitze. Es gibt jede Menge neuer Hindernisse wie Fische, Muscheln, Krokodile, Schiffe, Nilpferde und vieles mehr. Diese sind auch grafisch voll gelungen. Der Sound ist auch recht ordentlich uns Spaß macht es auch jede Menge.
Fazit:
Wer Frogger mochte, wird mit dem Nachfolger noch besser bedient. Selten ist die Fortsetzung eines Spiels dermaßen gelungen. Allerdings dürfte Frogger 2 nur noch sehr schwer zu bekommen sein, denn auch hier werden längst Liebhaberpreise gezahlt.

The Gambler



The Rollercoaster Experience

Dieses Spiel dürfte den meisten von Euch recht unbekannt sein. Es handelt sich hierbei um ein Denkspiel von Solution Software. Diese Firma besteht aus Oliver Heun und Thorsten Butschke. Letzterer ist auch im XL-Bereich schwer tätig. Ziel des Spiels ist es, ein Anfangsfeld und ein Endfeld, die beide vorgegeben sind, miteinander zu verbinden. Nun erscheinen nach und nach einige Felder, die man einbauen muss, denn wenn das stets laufende Zeitlimit beendet ist, beginnt eine Kugel vom Anfangsfeld in Richtung Endfeld zu laufen. Wird diese auf ihrem Weg gestoppt, so haben wir ein Leben weniger. Hat man 3 Kugeln verbraten, ist Exitus. Insgesamt gibt es 99 Level zum Bewältigen. Danach gibt es eine Endsequenz zu sehen. Bei mir ist allerdings schon nach einigen Leveln Schluss. Natürlich gibt es zu Rollercoaster auch noch 'ne Vorgeschichte, doch diese zu erzählen wäre etwas zu viel. Abgesehen davon ist sie auch nicht zwingend notwendig, denn das Spielprinzip hat man recht schnell kapiert. Nach dem Motto „Wenn die Kugel das Endfeld erreicht, geht es in den nächsten Level". Doch nun zur Bewertung: Bei einem Puzzle-Denkspiel ist die Grafik ja sowieso uninteressant. Trotzdem präsentiert sich Rollercoaster recht ordentlich. Gleiches gilt auch für den Sound. Und Spaß macht es auch jede Menge. Besonders hervorzuheben ist noch der vorhandene Editor. Hiermit lassen sich ganz bequem neue Screens erstellen. Es ist auch erfreulich, dass ein Monochrom-Monitor berücksichtigt wurde. Alles in allem kann man sagen, dass Freunde von Denkspielen bestens bedient werden. The Tollercoaster Experience ist ein Spiel mit Suchtfaktor.
The Gambler

XL im Netz

Eine sehr interessante Seite, auch für XL-Fans ist www.c64games.de.
Wie, eine Commodore-Seite , fragen nun eingefleischte Fans? Ja, es lohnt sich auch sich mal im Feindesland umzusehen, denn der Betreiber dieser Site ist ein guter Freund von mir. Snoopy (so sein Name) hat auf seiner Seite jede Menge Spiele für den C-64. Dies ist für die Atarianer sicher nicht von Nutzen. Wohl aber die Anleitungen, die dort zu finden sind und auch die Verpackungen sind eingescannt. Und damit nicht genug. Oftmals sind ja die Verpackungen die selben wie auf dem XL, gleiches gilt auch für die Anleitungen. Und da Snoopy nicht alle Anleitungen und Verpackungen vom C-64 parat hat, hat er auch XL-Anleitungen und Verpackungen eingescannt, denn ob XL-Packung oder 64er ist letztendlich egal. Es ist auch stets vermerkt, wenn er die Anleitung oder Verpackung eines Spiels der XL-Version entnommen hat. Seine User jedenfalls sehen es nicht so eng und sind oftmals auch mit einer XL-Anleitung glücklich. Es ist also nicht so schlimm mit der langjährigen Feindschaft zwischen Atari und 64er! Snoopy meint, dass er bei Interesse auch einige XL-Spiele auf seine Seite nehmen kann, wie gesagt bei Interesse. Auch sind bereit auf seiner Seite viele Anleitungen und Verpackungen aus meiner Sammlung zu finden.

The Gambler



Hallo Atarianer...

Heute kann ich beruhigt sagen - es gibt genug Neues um damit ein paar Zeilen zu füllen. Leider gibt es in Bezug auf die neue TOS-Maschine aus der Schweiz nichts zu berichten, da ich nichts herausfinden konnte. Dafür aber einen Haufen Software-Updates und Neuproggis. Fangen wir mit den News an:

Eine neue Version des Termin-Managers XAIRON ist erhältlich!

Folgende Neuerungen:

* Diary vorberechnen löste fälschlicherweise Erinnerungen aus
* Die Monatsübersicht kann jetzt alternativ eine ganze Woche pro Zeile darstellen
* Tagebuch kann jetzt ausgedruckt werden
* Der Ausdruck ist jetzt nicht mehr auf eine DIN A4-Seite beschränkt
* Termine sind jetzt wiederholbar auf den letzten Tag eines Monats
* Tagebücher können jetzt passwortgeschützt werden
* Diverse kleinere Fehler behoben

Download: http://www.xairon.de/

HTML Strip, V 1.0

HTML Strip ist ein Kommandozeilen-Tool (TTP) zum Entfernen von HTML- und XML-Elementen aus Textdateien. Es können sowohl einzelne Dateien als auch komplette Ordner (optional auf rekursiv) bearbeitet werden. Zielordner und Dateiendung der Zieldateien ist einstellbar.

Informationen: http://www.rgfsoft.com/html/download.htm.

MagiCNet ist da

Eine erste, öffentliche Version von MagiCNet wurde von Vassilis Papathanassiou freigegeben. MagiCNet ist eine Umsetzung von MiNTNet für MagiC. Es können somit alle MiNTNet-Clients unter MagiC benutzt werden. In wieweit das in der Praxis funktioniert, muss sich erst zeigen.

Dem Downloadarchiv liegt auch ein CAB.OVL sowie ein Patch für aFTP bei.

Informationen: http://users.otenet.gr/~papval/magicnet.htm

Luna Textcompiler Version 1.93

Der Luna Textcompiler in der Version 1.93 ist veröffentlicht! Seit der letzten Version unter anderem folgende Änderungen:

* FIX: Redraw unterhalb eines Fenster bei Kompilierung.
* NEU: effizientere Variablenum setzung und besseres Datei-Management.

* NEU: neuer Projektbefehl: #build
* NEU: neuer Projektbefehl: #term
* CHG: Hypertext angepasst.

Informationen: http://www.rgfsoft./.

Demos

Wer sich noch einmal die guten alten und liebevoll programmierten Demos aus der ST Demoszene anschauen will, oder wem die eine oder andere Demo noch in seiner Sammlung fehlt, der sollte unbedingt mal auf folgender Seite vorbeischauen: http://pacidemo.planet-d.net/.

FunMedia

Patrick Eickhoff hat Ende Februar eine neue Version seines Shareware-Programmes FunMedia veröffentlicht. Neu: pixelgenaue Platzierung eines Films in einen anderen; Farbsplit-Möglichkeit und Support für transparente Texturen.

Weitere Informationen: http://www.funmedia2.bizland.com/.

CSS-Editor En Vogue

En Vogue, der CSS-Editor für Atari-Computer, ist jetzt in der v1.0 verfügbar. Für Einsteiger gibt es einen Style Sheet Wizard, der das Erstellen eines Style Sheets weitgehend automatisiert. Um die Ergebnisse zu überprüfen, lässt sich auch eine Beispiel-Seite abspeichern, die die Einstellungen der CSS-Datei schon enthält.

Download: http://www.mypenguin.de/prg/

Calamus-SL2000-Kompletthandbuch

Auf vielfachen Wunsch bietet invers software nun das Calamus-SL-2000-Komplatthandbuch nun auch als PDF-Dokument an und zwar sowohl zum Online-Lesen bzw. als Download (fast 900 Seiten, ca. 11 MB!). Es lassen sich auch einzelne Kapitel des Kompletthandbuches separat ansehen bzw. herunterladen.

Die PDF-Dokumente sind in der Calamus-Rubrik Handbücher (PDF) unter http://www.calamus.net/de/calamus/manuals.php zu finden.
Update von MagiCMac!
Thomas Burow

MagiCMac liegt nun in der Version 6.1.5 vor.

Nachdem Apple das Update auf die Version 9.1 des Mac OS veröffentlicht hat, mussten Atarianwender feststellen, dass auf diesem System MagiC seinen Dienst nicht verrichten wollte. MagiC verabschiedete sich beim Booten mit einigen Fehlermeldungen.

Dadurch geriet ASH in Zugzwang, schaffte es aber relativ schnell, eine neue Version zu veröffentlichen.
Die neue Version läuft auf allen Macs, auch unter Mac OS 9.1. Für Besitzer von MagiCMac 6.1, 6.1.2 und 6.1.4 ist das Update kostenlos.

Download unter: http://www.application-systems.de/magicmac/download.html

MyMail 1.25

MyMail liegt nun in der Version 1.25 vor. Weitere Infos unter http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html

Soviel News auf einen Haufen hatten wir schon lange nicht mehr. Wollen wir hoffen, das es so bleibt. Ich werde versuchen die Form der News so bei zu behalten (mit Linkangaben). Nur es ist nicht garatiert, da nicht immer die Links mit angegeben sind, je nach dem woher ich die News bekomme.

Da die News so „groß“ ausgefallen sind, werden wir heute ein kleines Programm im Test vorstellen. Dabei handelt es sich um das Kopierprogramm E-Copy.

E-Copy 1.72

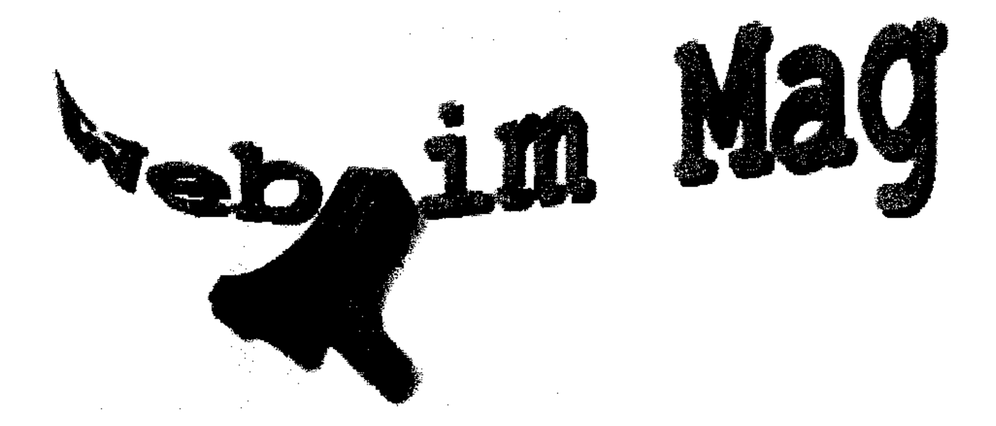
E-COPY Aktionen Einstellungen Hilfe

E-COPY
FREI: 3384 KB
BELEGT: 0 KB
Quelle: A B
STEPRATE 2 3 6 12
Ziel : A B
STEPRATE 2 3 6 12
Sektoren: - 9 +
Spuren : - 80 +
Seiten : 1 2
Cl-Größe: 1 2
F1 NORMAL | F2 FETT | F3 HYPER | F4 PC 5.25 | F5 PC 3.5 | F6 FETT HD | F7 E D. | F8 FETT ED
KOPIEREN
Benutzte
Disktyp lesen
Formatieren
Endlos-Jobs
FORMATIEREN
Schnell form.
Verifizieren
IBM-Kompatibel
Zieldisk analysieren
Kopieren | Formatieren | Einlesen
Umkopieren | Löschen | Ende

E-Copy ist ein Kopierprogramm ala Kobold, nur das es nicht die Voraussetzungen eines Kobold erfüllen kann (Hintergrundformatierung, etc.). Es gibt noch ein paar andere Unterschiede zum Kobold - E-Copy ist ein reines Diskettentool (Diskette- was iss´n das?), während der Kobold sämtliche Laufwerke unterstützt. Die Geschwindigkeit von E-Copy ist gegenüber vergleichbaren Kopiertools doch erheblich schneller. Eine weitere positive Eigenschaft von E-Copy ist das gleichzeitige Formatieren und beschreiben von Disketten und nicht zu vergessen der Schnell-Formatier-Modus, der aber nur bei neuen oder unformatierten Disks benutzt werden sollte. Formatiermodi gibt es genügend - von 720 kb bis Enchanged Disk (40 Sektoren/80 Spuren).
Als weiteres Highlight kann man die Funktion „Disk-Image einlesen“ betrachten. Ich habe aber noch nicht heraus bekommen können um welche Images es sich handelt. Weiter verfügt E-Copy über eine Umkopier-Funktion, die es ermöglicht Daten von Laufwerk A nach B oder umgekehrt zu schaufeln, wobei die Originaldaten danach automatisch gelöscht werden.

Fazit: Wer heute noch viel mit Disketten und Kopieren solcher zu tun hat sollte sich E-Copy zumindest einmal anschauen. Ich möchte fast behaupten, das das Programm danach mit Sicherheit nicht mehr in Vergessenheit gerät.

Nun haben wir es für heute wieder geschafft und ich lasse auch die Anderen noch ein wenig zu Wort kommen. Bis zur nächsten Ausgabe des Magazins werde ich wieder für euch schnüffeln und sammeln.
Macht es gut ...
Gtx. Highlander

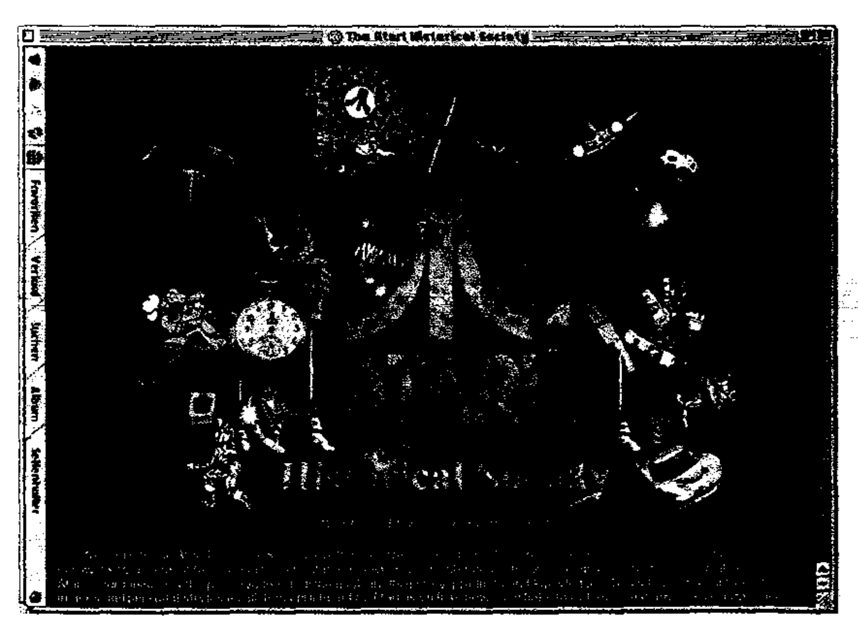


Halli, hallo - im Frühjahr 2001



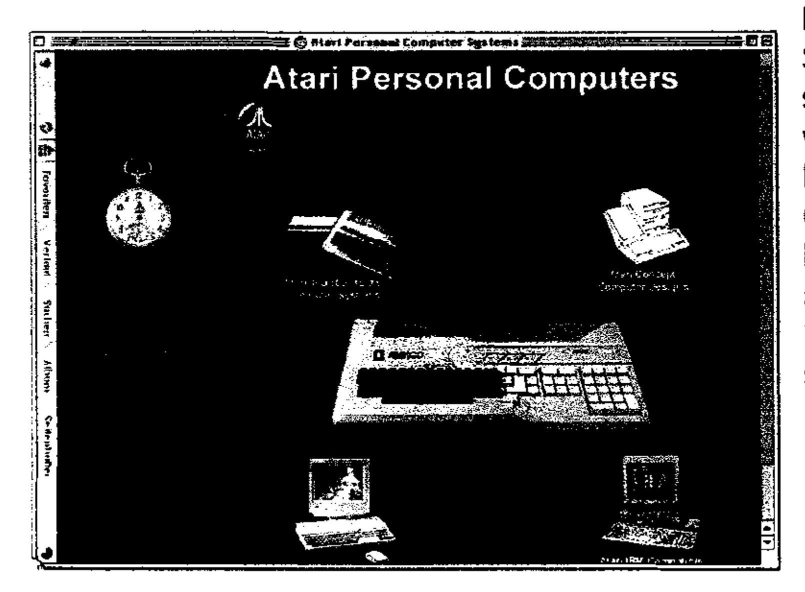
Auch heute gibt es wieder etwas interessantes aus dem Web. Zuerst muß ich einige Kleinigkeiten berichtigen, denn seit dem letzten Magazin hat sich einiges getan.
Ihr erinnert euch - das letzte Mal hatte ich die ABBUC-Homepage unter die Lupe genommen. Die Page hatte auf dem Server nur eine „Zwischenlagerung" über sich ergehen lassen. Nun hat Wolfgang Burger sich um die Rechte an ABBUC.DE gekümmert und fortan ist die Seite unter http://abbuc.de zu erreichen. Ebenso wie die Adresse ist auch der Aufbau der Seite noch einmal überarbeitet worden und zeigt sich im neuen Look. So gefällt mir die Seite noch besser. Findet ihr doch auch. oder?

Heute möchte ich euch eine Seite vorstellen, die ich erst kürzlich entdeckt habe. Sie hat mir so gut gefallen, das es sofort klar war, das ich darüber im ATARImagazin berichten werde.
Es handelt sich dabei um Atari Historical Society. Auf dieser Seite findet sich (fast) alles was mit dem Namen ATARI in Verbindung zu bringen ist.
Sei es eine Information über Hardware, Software oder was



weiß ich - hier gibt es Informationen und Bilder von (fast) allem. So ist dort z.B. auch der erste Pong Automat zu sehen. Prototypen, die die Welt nie zu sehen bekam kann man dort ebenso bestaunen wie Software, die man noch nicht kennt oder nie von gehört hat. Ein übersichtliches Menü läßt das Navigieren auf der Seite einfach erscheinen, obwohl man sich auch da noch leicht verheddern kann weil es etliche Untermenüs gibt, die einen geradezu einladen sich dies und das mal genauer anzusehen. Wer nun glaubt sich hier einmal umzusehen und das war´s, der irrt. Es werden schon einige Sessions gebraucht um einen genauen Einblick und einen Eindruck von der Größe dieser Seite zu bekommen (muß der `nen guten Server haben).





Im Bild links können wir die Startseite über die ATARI Computer sehen. Diese führt durch etliche weitere Seiten, die die gesamte Palette, der von ATARI gebauten Computer (inklusive Prototypen) bebildert und genau beschrieben aufzeigt. Alleine schon diese Sparte braucht längere Zeit zum durchstöbern. Genauso verhält es sich im Menü mit den Spielekonsolen und „Coin-Automaten“. Detailiert und informativ begleitet von etlichen „AHA“-Erlebnissen hangelt man sich durchs ATARI-Universum, den jedes mal finde ich noch Sachen, die ich nicht kenne oder noch nie gesehen habe. Ein Besuch auf dieser Seite [http://www.atari-history.com/] lohnt sich immer, da sie auch ständig upgedated wird.

Auch für diese Page vergeb ich ein dickes „KLICK MICH“!

Jau, das war es mal wieder für heute. Mal sehen, was ich für das nächste Magazin für euch aus dem Netz hole um darüber zu berichten.

Bis dahin verbleibe ich mit ATARIanischen Grüßen
Euer Highlander

Das Atari-Magazin Hard- und Software Gesamtangebot auf einen Blick

Diese Programme sind im Moment lieferbar. Da einige Programme nur in geringer Stückzahl am Lager sind, kann sich diese Liste von Ausgabe zu Ausgabe stark verändern. Neuvorstellungen findet Ihr in der Rubrik "Aktuelle Produkte"!

Spiele-Software auf Diskette:

Titel	Preis
A Hackers Night	12DM
Atomic Gnom	5DM
Adalmar	12DM
Adax	12DM
Alptraum	5DM
Amnesia	5DM
Antquest	5DM
Bruce Lee	12DM
Bang Bank	5DM
Boing 2	5DM
Bomber Jack	5DM
Bilbo	9DM
Captain Gather	12DM
Cavelord	5DM
Crusade in Europe	12DM
Der Leise Tod	5DM
Despatch Raider	12DM
Die Außerirdischen	5DM
Doc wires Solitaer	5DM
Donald	5DM
Dredis	5DM
Enrico II	5DM
Fiji	5DM
Final Battle	5DM
Fire Stone	12DM
Glaggs it	5DM
GEM Y	5DM
Ghost II	5DM
Graf von Bärenst.	5DM
Herbert	10DM
Herbert 2	12DM
Humanoid	12DM
Hunter	4DM
Hydraulic+Snowball	12DM
Invasion	5DM
Jinks	10DM
Lapis Philosophurum	10DM
Laser Maze	5DM
Lasermania+Robbo Const. Kit	12DM
Laser Robot	5DM
Lethal Weapon	9DM
Lightraces	5DM
Logistixs	5DM
Miecze Valdgira	12DM
Mister X	5DM
Mission Zircon	5DM
Mickes Slotmaschine 2	10DM
Monster Hunt	5DM
Mystix 2	5DM
Najemnik	12DM
Name des Königs	5DM
Ninja Commando	15DM
Numtris	5DM
Olbitroid	5DM
Parsec XL	8DM
Pirates of the ...	7DM
Puzzle	5DM
Pungo Land	10DM
Sexy Six + 2 Data-Disks	25DM
Syn Boga Wiatru	12DM
Schreckenstein	5DM
Sexversy	5DM
Shogun Master	5DM
Simple Minds	5DM
Skarbnic	15DM
Special Forces	12DM
Super Sky+3D Brille	10DM
Starball	12DM
Solar Star	10DM
Swiat Olkiego	12DM
Taam	7DM
Taipai	5DM
Techno Ninja	5DM
Technus	5DM
Tigris	5DM
Tales of Dragons..	10DM
Tron	5DM
T-34 braucht 128K!	5DM
Vicky	12DM
Werner Flaschbier	5DM
Zielpunkt 0 Grad Nord	6DM

Das Atari-Magazin Hard- und Software Gesamtangebot auf einen Blick

Anwender-Programme auf Diskette:

C: Simulator	5DM
Directory Master	5DM
GTIA Magic	5DM
Print Star	10DM
Print Star II	12DM
Turbo Basic Dup	10DM
WASEO Designer	5DM
WASEO Publisher	12DM
WASEO Practoscope	10DM
Carillon Painter	5DM
Depot Plus 1.7	18DM
Desktop Atari	12DM
Fontmaker	5DM
Picture Finder	5DM
Print Star 24II	12DM
Soundtracker Player	5DM
Video Ordner XXL	5DM
WASEO Grafinoptikum	12DM
Carillon Printer	5DM
WASEO Triology	10DM
Screen Dump	5DM
Games Designer Kit	15DM

Disketten-Magazine:
Quick-Magazin, das Magazin zur Programmsprache Quick!
Ausgabe 1-15, Je 4DM
Dieses Magazin wurde inzwischen eingestellt.

Power Per Post PD-Mag
Das Kommerzielle Diskettenmagazin von Power per Post,
Ausgaben 1-35 Je 5DM (ab Ausgabe 3 immer 2 Disketten!)

PD-Mag
Das Public-Domain-Diskettenmagazin!
Ausgaben 2-44 Je 4 DM (ab Ausgabe 4 immer 2 Disketten!)

Disk Line
Ausgaben 1-59 Je 4 DM
Das Programm-Magazin von Power per Post. Viele sonst nirgendwo veröffentlichte Programme aus allen Bereichen!
Dieses Magazin wird alle 3 Monate fortgesetzt.

Software auf Steckmodul, Preis je 12.50DM:

Barnyard Blaster	Crossbow	Donkey Kong Jr.
Desert Falcon	Hardball	Into the Eagles Nest
Lode Runner	Pole Position	Thunderfox

Steckmodule aus 2.Hand ohne Anleitung und Verpackung
Je 10DM

Desert Falcon	Eastern Front 1941	Super Breakout

Das Atari-Magazin Hard- und Software Gesamtangebot auf einen Blick

Spiele auf Tape, komplett mit Anleitung und Verpackung je 5DM

Airline
Action Biker
Arkanoid
Basil t. gr. Mouse Detectiv
Bombfusion
Bubble Trouble
Caverns of Eriban
Crack up
Crystal raider
Collapse
Cuthbert goes Walkabout
Darts
Danger Ranger
Despatch Rider
Escape from Doomworld
Excelsor
Feud
Galactic Empire
Galactic Trader
Gun Law
James Bond-the living Daylight
Kikstart off Road Simulator
Laser Hawk
Last V8
L.A. SWAT
Las Vegas Casino
Master Chess
Mountain Bike Simulator
Milk Race
Nightmares
Ninja
Ninja Master
One Man and his Droid
Power Down
Robot Knights
Rockford
Scooter
Silent Service
Space Wars
Spindizzy
Star Flite
System 8
Tresure Quest
Universal Hero
Vegas Jackpot
Video Classics
War Hawk
Fort Appocalypse mit Anleitung

Schnäppchen, Tapes ohne Anleitungen und Cover je 3,00DM

Action Biker
Attack of mutant Camels
Collapse
Chimera
Frenesis
Hover Bover
Invasion
Milk Race
Masterchess
Ninja Master
Scooter
Spellbound
Storm
Video Classics
Warhawk
Zone X

Für einen großen Teil dieser Spiele haben wir auch C-Simulator-Versionen auf Disk am Lager, die wir zusammen mit dem Originalspiel für einen Aufpreis von 2.50DM pro Spiel anbieten können. Fragt doch einfach mal nach welche Tape-Spiele auch als Disk-Version verfügbar sind!



Hardware:
Datenrekorder XC12
Gebrauchtgeräte , gereinigt und geprüft 25.00DM
Neu im Originalkarton 35DM

Datenrekorder 1010, komplett mit Netzteil und SIO-Kabel,
Gebrauchtgeräte , gereinigt und geprüft 35.00DM

Atari Diskettenstation 1050
Gebrauchtgeräte mit Netzteil und SIO-Kabel, funktionsgeprüft
und mit gereinigten Schreib-Lesekopf 130.00DM

Stereoblaster Typ C
4 Regler zum einstellen der Klangqualität, mit Stereo-Blaster Software und kompletter deutscher Anleitung 35DM

Stereo-Blaster Pro
Der "Plug and Play" Stereoblaster, sehr guter Stereosound am XL-XE über Eure Stereoanlage! Komplett mit Anleitung und Software nur 45DM

Stereo-Amperlifer
Kopfhöreranschluß für Stereoblaster pro, leichter Einbau ohne Löten mit Anleitung, 15DM

Coleco 10er Tastatur, mit Software 10DM

Powerpad 3
Originalverpacktes Pad mit Software, besitzt 2 Paddles-Regler, volle Joypadfunktion sowie programmierbare Extratasten! Komplett mit Anleitung 50DM

Andere gebrauchte Hardware, immer mit Kabeln und Netzteil:
Monitor 1802 (Commodore Farbmonitor auch für ATARI! 120.00DM
Monitor SM 124 60.00DM
Atari 260ST 60.00DM
Amiga 500 (1MB) 130.00DM
C-64(Brotkasten) 50.00DM
C-64 II 50.00DM
Floppy 1541 50.00DM
Floppy 1541 II 50.00DM
Datenrekorder C-64 25.00DM
Schneider CPC464 140.00DM
Zubehör:
HD-Disks, 96 TPI, 1* gebraucht, 10er Pack 3.00DM
Disklocher 5.00DM
Mouse-Pad 5.00DM
Arcade Joypad mit einstellbaren Dauerfeuer und Paddle 30.00DM

Das Atari-Magazin Hard- und Software Gesamtangebot auf einen Blick

Weitere Angebote:

Literatur:
Atari-Magazin
Ausgabe 5-6/98 * 1-2000 * 2-2000 * 3-2000
Preis je Ausgabe 10DM SONDERANGEBOT JAHRGANG 2000 ,25DM

New Atari World Magazin
Ausgabe Nr.1 * Nr.2 * Nr.3 * Nr.4 * Nr.5
Jeweils mit Heftdiskette,Preis je 10DM SONDERANGEBOT: Alle 5 Ausgaben 35DM.

Hint Hunt Book Band 1+2,
Tips, Tricks und Adventurelösungen zu hunderten Atari-Spielen!
Preis je Band 10DM, beide zusammen 16DM

Gebrauchte Bücher:
Zustand der Bücher: A-gut erhalten, B-diverse leichte Schäden,
C-deutliche Abnutzungen

Das große Spiele-Buch für Atari 600XL-800XL Zustand A
Preis 19.00DM
30 Basic-Programme für den Atari, Zustand A
Preis 24.00DM
Atari XL/XE Tips und Tricks,(Data Becker) Zustand A
Preis 19.00DM
Spiele für Ihren Atari, (Huebner Software) Zustand A
Preis 9.00DM
Das Atari Spiele-Buch (Verlag Home Computer!), Zustand A
Preis 19.00DM
Games for Your Atari Computer (Dell), Zustand B,
Preis 10.00DM
Spiel und Spaß mit dem Atari (Markt und Technik) Zustand B-C,
Preis 20.00DM
Programm Descriptions 1 (Hofacker), Zustand A,
Preis 10.00DM
ATARI BASIC Trickkiste (Birkhäuser), Zustand A,
Preis 19.00DM
Sprühende Ideen mit ATARI Graphik (TE-WI) Zustand A,
Preis 24.00DM
ATARI Spiele programmieren (Birkhäuser), Zustand A,
Preis 20.00DM
Games for the ATARI, (Hofacker), Zustand A,
Preis 12.00DM
Strategiespiele und wie man sie auf dem ATARI programmiert,
(Data Becker), Zustand A, Preis 19.00DM

```
1 REM SCROLLING DEMO 3
2 REM
10 GRAPHICS 0:DL=PEEK(560)+256*PEEK(561)
17 REM
18 REM DISPLAY LIST VERAENDERN
19 REM
20 POKE DL,64+16+7:POKE DL+1,0:POKE DL+2,6
27 REM
28 TEXT EINPOKEN
29 REM
30 DIM A$ (48)
40 A$=" FINE-SCROLLING TEXT"
50 FOR I=1 TO LEN(A$)
60 POKE 1536+I,ASC(A$(I,I))-32:NEXT I
97 REM
98 SCROLLING ROUTINE
99 REM
100 FOR I=0 TO 15
105 FOR  J=1 TO 20:NEXT J
110 POKE 54276,I:NEXT I
120 FOR I=14 TO 1 STEP -1
125 FOR J=1 TO 20:NEXT J
130 POKE 54276,I:NEXT I
140 GOTO 100
```

```
10 REM  LANDSCHAFTSSCROLLING 1
100 GRAPHICS 0:SETCOLOR 4,1,0:SETCOLOR 2,1,0:SETCOLOR 1,0,8
110 DL=1536
120 FOR I=0 TO 2:POKE DL,112:DL=DL+1:NEXT I
130 FOR I=0 TO 23:POKE DL,66:POKE DL 1+,0:POKE DL+2,120+I:DL=DL+3:NEXT I
145 DATA 65,0,6
150 Y=12
160 FOR X=0 TO 255
170 Y=Y+SGN(RND(0)-0.5) :ST=120*256+X
180 FOR A=Y*256 TO 23*256 STEP 256
190 POKE ST+A,128:NEXT A
200 NEXT X
250 POKE 560,0:POKE 561,6
300 FOR X=0 TO 215
310 DL=1540
320 FOR Y= 0 TO 72 STEP3
330 POKE DL+Y,X :NEXT Y:NEXT X
340 GOTO 300
```

Impressum

Herausgeber: Sascha Röber

Ständige freie Mitarbeiter: Thorsten Helbing
Walter Lauer
Sacha Hofer
Michael Berg
Raimund Altmayer
Werner Rätz

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Bankverbindung: Postbank Hannover
Bankleitzahl 25010030
Kontonummer 631849304

Anschrift: PD-World Versand
Bruch 101, 49635 Badbergen
Tel. 0171-9254660

Manuskripte und Programmeinsendungen:

Manuskripte und Listing werden gerne von uns angenommen. Die Autoren erklären mit der Einsendung Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung. Alle Manuskripte und sonstige Einsendungen müssen frei von Rechten Dritter sein. Die Redaktion bemüht sich stehts um genaue Prüfung aller eingehenden Manuskripte, trotzdem kann keine Garantie auf deren Richtigkeit übernommen werden.

Sascha Röber

DasNGAM erscheint alle 3 Monate und kostet 10DM + 3 DM Versand!

Vorschau

Auch in der nächsten Ausgabe wird es wieder viel interessantes zu Lesen geben. Die Serien werden wie geplant fortgesetzt, es werden auch wieder brandaktuelle Polenspiele vorgestellt und es wird auch neue Kurzlistings geben.
Natürlich kann ich noch nicht sagen was wir an News zu erwarten haben, aber was soll`s, es wird schon schief gehen! Alle die sich an dem Magazin beteiligen möchten sind hiermit herzlich dazu eingeladen, es sind immer genug Seiten für Eure Beiträge vorhanden! Sämtliche Texte, Programme oder was immer Ihr mir schicken wollt (Grafiken werden auch gerne angenommen) sollten bis zum 1.7.2001 hier bei mir eingetroffen sein, das gilt auch für die Kleinanzeigen! Also, bis dann!

Euer Sascha Röber

